PER VINCERE QUESTA BASTA METTERE INSIEME UN COMPUTER, IL NUMERO IN EDICOLA DELLA E UN PO' DI

SI', ANCHE TU PUOI VINCERE FANTASTICI PREMI USANDO IL TUO COMPUTER E SCATENANDO LA TUA FANTASIA.
Basta partecipare al grande concorso offerto dalla rivista "Il mio computer" e da LEXMARK.
LE REGOLE DEL CONCORSO SONO SEMPLICI.
Le trovi tutte sul numero in edicola de "Il mio computer"
Prova anche tu potrai vincere una montagna di fantastici premi, compresa questa BMW da sogno.

VINCI CON

LEXMARK™ & IL MIO COMPUTER

E SE LA BMW NON TI BASTA DI STAMPANTI, FOTOCAMERE,

FANTASTICA BMW Z3 QUATTRO SEMPLICI COSE: UNA STAMPANTE, RIVISTA "IL MIO COMPUTER" FANTASIA ...

PUOI VINCERE ANCHE DECINE SCANNER E UTILI ACCESSORI

Microsoft
SideWinder
Force Feedback Pro

feel the ACTION!

Vuoi un'esperienza elettrizzante? Preparati al massimo coinvolgimento di una sessione di gioco ultra-reale con il nuovo joystick Microsoft SideWinder® Force Feedback Pro! Finalmente potrai sentire tutti gli urti, i colpi, l'attrito e la forza di gravità dei tuoi giochi preferiti direttamente sul joystick, cioè sulla tua mano. Force Feedback Pro ha 16 funzioni programmabili, possibilità illimitata di creazione di profili di gioco, 8 pulsanti con doppia funzione, hat switch a 8 direzioni, acceleratore digitale incrementale, rotazione 3D e tutta la potenza di un microprocessore on board. Come se non bastasse, include anche 18 profili per i giochi più famosi, il software GDS 2.0 e due fantastici giochi Force Feedback: "Interstate '76" e "MDK: missione laguna beach". Force Feedback Pro fa parte della linea Sidewinder Microsoft, la più evoluta famiglia di joystick e gamepad ottico-digitali esistenti, che comprende anche il nuovo joystick SideWinder Precision Pro.
Microsoft SideWinder: il massimo in termini di programmabilità, velocità e precisione.
Per saperne di più telefona al 02/70.398.398, risponde Microsoft.

SideWinder, "Dove vuoi andare oggi?" e Microsoft sono marchi registrati di Microsoft Corporation.

Joystick unici per giocatori estremi!

Microsoft
Dove vuoi andare oggi?®
www.microsoft.com/italy/

L'ANNO CHE VERRA'

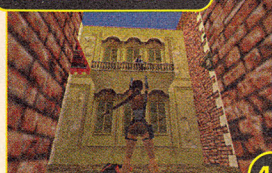
Non potevamo chiedere di meglio. Questo numero la copertina di Giochi per Il Mio Computer ospita quattro giochi che si contenderanno il primato nelle classifiche di vendita natalizie. *FIFA 98*, *Actua Soccer 2*, *Tomb Raider 2* e *Quake 2* racchiudono quanto di meglio un possessore di PC possa chiedere dalla propria macchina: divertimento, emozioni, longevità e grafica strabiliante. Certo, in nessuno di questi casi ci troviamo di fronte a titoli originali, sono tutti e quattro seguiti di altrettanti giochi di successo dell'anno scorso, ma questa tendenza è ormai abituale per la maggior parte delle case di software, nulla di cui stupirsi, quindi. Semmai la speranza che, per l'anno prossimo, qualche idea nuova scuota il mondo dei videogiochi per regalarci esperienze mai provate. L'uscita di questo numero di Giochi per Il Mio Computer è stata anticipata di qualche giorno, così potremo utilizzare la rivista come una guida per i nostri regali natalizi, ma non bisogna dimenticare che si tratta del primo numero del 1998, un anno che si preannuncia ancor più ricco di quello appena trascorso per quanto riguarda noi videogiocatori, e che su queste pagine cercheremo di seguire con ancor maggiore completezza rispetto al 1997. Tutta la redazione vi porge i migliori auguri di Buon Anno. Divertitevi con il PC ed esagerate con lo spumante, Capodanno si vive una volta all'anno!

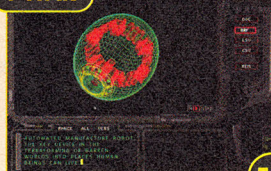
Andrea Minini Saldini
gorman@ilmioweb.it

Lo staff redazionale della nostra casa editrice al completo. Sono questi loschi individui che ogni mese lavorano per produrre Giochi per Il Mio Computer. Da tutti noi, Buon 1998!!!

GIOCATI PER VOI

FIFA '98 30

QUAKE 2 34

TOMB RAIDER 2 42

ZORK GRAND INQ. 48

I-WAR 52

ACTUA SOCCER 2 56

G-POLICE 60

CLOSE COMBAT 2 64

TOCA 68

CHAOS ISLAND 71

SUB CULTURE 73

MYTH 77

CIVILIZATION 2 80

VIRTUA COP 2 84

NET STORM 86

TRUKS 89

SABRE ACE 92

DIRETTORE EDITORIALE
Mietta Capasso

DIRETTORE RESPONSABILE
Gaetano Manti

EDITOR
Andrea "Il conte" Minini Saldini
Gorman@ilmioweb.it

CORPO REDAZIONALE
Paolo "Neon" Paglianti,
Antonio "Mimmo" Loglisci
Francesca Brenci

IMPAGINAZIONE
Davide "106 XSI" Candiani
Manuel "Zip Sp Malossi 102" Colombo

FOTOGRAFO
Maurizio Brera

HANNO COLLABORATO
Alessandro Polli, Marcello "Monkey no" Cirillo, Simone "Pieraccioni" Bechini, Nemesis, Paolo "Dida" Dente, Cinzia "Generazioni" Pavesi, Emanuele "Emasoft" Sabetta, Roberto "unRoberto che" Camisana, Matteo "Evince" Pavesi, Max "Propelled Head" Rovati, Fabio " Ronaldo" Paglianti, Francesco Ginelli.

AGENTI ZONA LOMBARDIA EMILIA ROMAGNA E SUD ITALIA
Stefano Giordano, Simona Miano, Romano Scabini, Gian Maria Sacchi
Telefono (02) 6713121
Fax (02) 6693654

ZONA PIEMONTE E LIGURIA
Italiana Comunicazione
Telefono (011) 590763-4
Fax (011) 504192

ZONA TRIVENETO
Servizi Pubblicitari
Telefono (0444) 515850
Fax (0444) 512260

ZONA LAZIO, TOSCANA E UMBRIA
Richards & Partners di Paolo Richard
Telefono (06) 519321
Cellulare (0338) 7576620
Maria Teresa Salerno
Telefono (06) 39734268 - (0360) 940416
Fax (06) 39734315 - mari@tin.it

GRAN BRETAGNA, PAESI BASSI E SCANDINAVIA
Huson European Media 10-12, The Green Businnes Centre, The Causeway, STAINES MIDDLESEX TW 18 3 AL
Great Britain
Telefono 0044-(0) 1784-469900
Fax 0044-(0) 1784-469996

USA, CANADA E MESSICO
Huson European Media
Pruneyard Towers, 1901 South Bascom Avenue siut 630
CAMPBELL, CA 95008
United States of America
Telefono 001-(0) 408-8796666
Fax 01-(0) 408-8796669

EDITORE
Il Mio Castello International SpA
Via Pergolesi 8
20124 Milano
Telefono (02) 6713121
Fax (02) 6693654

DELEGATO ALLA DIREZIONE GENERALE
Stefano Spagnolo

RICERCA & SVILUPPO
Aldo Grech

SEGRETERIA DI DIREZIONE
Marina Melloni, Cristina Cutrupi

MARKETING & PUBBLICITA'
Walter Longo, Rosi Riparato

SEGRETERIA M&P
Alessandra Uva

TRAFFICO
Rosi Scarsetto, Paola Corso, Elena Consoli, Gabriella Re

Il Mio Castello SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti delle riviste The Internet Magazine .net, .net Directory, .net Directory CD-ROM, Mac Format, PC Answers, PC Format, PC Gamer, PC Guide e PC Review, copyright Future Publishing Limited, Inghilterra 1995-1996.
Tutti i diritti riservati.
Per contattare Future Publishing Limited in Inghilterra:
http://www.futurenet.co.uk/home.html

Pubblicazione mensile registrata presso il tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Spedizione in abbonamento postale art. 2 Comma 20/B Legge 662/96 - Milano
In questo numero la pubblicità è del 29%
Una copia L.9.900 Numeri arretrati: L 19.800

FOTOLITO
Yellow & Red, Milano

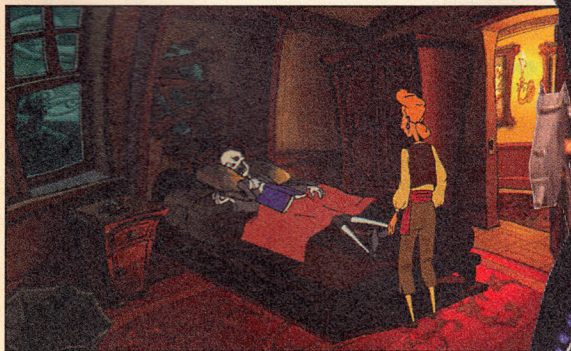
STAMPA
Mediagraf, Noventa PAdova

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
Parrini & Co Srl, Roma

MACCHINE DEL MESE Pag. 24

Scegliamo il computer dei nostri sogni (e compatibile con il nostro portafoglio) grazie alla guida hardware di Giochi per Il Mio Computer, testati a fondo per verificare l'effettiva resa nel campo videoludico

PER GIOCARE MEGLIO Pag. 96

Questo mese, Giochi per Il Mio Computer presenta la soluzione completa di *Curse of Monkey Island* e la seconda parte del ciclopico *Little Big Adventure 2*, oltre al solito appuntamento dei Trucchi e Segreti.

Pag. 10 GUIDA AL CD

Quali titoli ci aspettano sul CD di questo mese? Chi ama i giochi di calcio potrà affrontare l'Inghilterra nello stupendo *FIFA '98* e nello spettacolare *Actua Soccer 2*. I maniaci del volante troveranno pane per i loro denti con gli attesissimi demo di *Screamer Rally*, *TOCA* e *Test Drive 4*. Non mancano neanche dei giochi di strategia, ovvero *Total Annihilation*, *Myth*, *Dark Reign* e l'interessantissimo *NetStorm*.

TRE GIOCHI DEL MESE!

Questo mese, Giochi per Il Mio Computer recensisce non uno ma ben tre titoli che possono fregiarsi del "bollino" Gioco del mese: si tratta di *Quake 2*, *FIFA '98* e *Tomb Raider 2*, giochi di cui è possibile trovare delle recensioni complete e approfondite che mostrano tutti i numerosi pregi e i (davvero pochi!) difetti!

LA POSTA IN GIOCO

Ci siamo! Con questo numero, che ci traghetterà dal 1997 al 1998, Giochi per Il Mio Computer si lancia a capofitto verso un anno che si preannuncia ricco di novità e sorprese per noi videogiocatori. Durante questi primi nove mesi che abbiamo trascorso insieme, mi avete fatto compagnia con un sacco di letterine simpatiche, ma per l'anno prossimo, mi piacerebbe leggere qualcosa di voi, dei giochi che vi piace giocare, di cosa vi piacerebbe vedere sulla nostra rivista e di cosa pensate dei giochi che acquistate. La Posta in Gioco è sicuramente (e continuerà a esserlo) l'angolo migliore per chiedere aiuto quando rimanete bloccati in un'avventura o quando il computer fa le bizze, ma vorrebbe essere anche un'occasione per scambiare quattro chiacchiere sugli argomenti più disparati, perciò dateci sotto e aiutatemi a realizzare una rubrica sempre più interessante e varia. Baciottoni e buon anno dalla vostra,

❤ NEMESIS

Giochi per il mio computer
La posta in gioco
Via Pergolesi, 8
20124 Milano

Per farmi pervenire i vostri messaggi, scrivete all'indirizzo qui a fianco oppure (sarebbe bellissimo!) inviate le vostre E-Mail all'"indirizzo "gorman@ilmioweb.it" (il solerte Andrea Minini Saldini provvederà a farmi pervenire i vostri messaggi elettronici).

Cara redazione di GMC
Sono un vostro lettore dal terzo numero, mese da cui ho continuato ad acquistare la vostra rivista. Ho sempre trovato degli ottimi demo sul vostro cover CD, e infatti nel numero di novembre ho trovato, tra gli altri, Kick Off 98. Ho provato a giocarci, ma non ho capito bene la funzione di tutti i tasti. Potreste darmi una mano?

Grazie – Matteo Grassi, Padova

Caro Matteo, effettivamente nella "Guida al CD" di novembre avevamo semplicemente indicato di utilizzare il joypad, sicuramente più adatto per delle simulazioni di calcio, "dimenticandoci" dei lettori che preferiscono la tastiera.
In ogni caso, i tasti da utilizzare nel demo di *Kick Off 98* sono:
Frecce direzionali
per muovere il calciatore selezionato
Control Destro
Tiro/scivolata
Shift Destro
Passaggio

Cara Nemesis, sono una vostra affezionatissima lettrice che ha sempre acquistato la vostra rivista, tranne il n.1 (maggio 1997) e...qui casca l'asino... Sul numero di novembre ho letto che Luigi e Sabrina di Napoli sono afflitti dal mio stesso problema, "Broken Sword", con la differenza che io ho già superato la capra e sono bloccata ora in Siria: ho dato al venditore di tappeti la scatola di fiammiferi e nel club Alamut ho letto il cartello della toilette, poi ho chiesto ad Ultar informazioni sul cartello, sono sceso nuovamente in strada e ho parlato con Arto. Poi ho parlato con Nejo di Arto e gli ho offerto la palla rossa ed a questo punto lui continua a dirmi "lo sai che la voglio...tentatore". Suppongo che in cambio della palla rossa mi dia la spazzola, ma invece non succede niente. Aspetto risposta, bacioni.

Wanda, Livorno

Cara Wanda, come hai già intuito è necessario prendere la spazzola. Per fare questo dopo essere stata al club, torna giù, parla con Arto, guarda la spazzola, poi parla con Nejo

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA

Buon anno a tutti! Le lettere sono tornate ad arrivare numerose in redazione, cariche di dubbi e problemi tecnici. Se pensate che gli argomenti trattati in questa pagina sia troppo semplici o troppo complessi scriveteci senza timore, tutti noi siamo molto felici di migliorarci tenendo in alto conto i vostri giudizi, che vengono letti e valutati anche se materialmente non è possibile pubblicarli tutti. Ricordatevi di scrivere sempre la configurazione del vostro PC e di descrivere al massimo dettaglio i problemi che incontrate. Se utilizzate la Posta scrivete a: Giochi per il Mio Computer, via Pergolesi 8, 20124 Milano. L'indirizzo di posta elettronica è invece gorman@ilmioweb.it

MYSTIQUE, MYSTIQUE DELLE MIE BRAME

D:\> *Ho deciso di scrivervi per sottoporvi un autentico enigma, nella speranza che lo risolviate come tante volte siete riusciti a fare con i vostri preziosi consigli. Possiedo un PC Pentium 150, 32MB di RAM, schermo SVGA Trust "Precision Power 17" e scheda video Matrox Mystique da 4MB; il tutto quasi esclusivamente sfruttato per giocare.*

Il guaio è che ho l'impressione di non utilizzare a pieno le potenzialità della Mystique, anche perché utilizzo ancora i driver originali (versione MGA PowerDesk 3.16.039) Tutti i tentativi di aggiornare i driver con le versioni trovate sui vostri CD-ROM non hanno avuto completo successo in quanto l'installazione avveniva ma, al successivo riavvio di Windows 95, la diagnostica mi avvisava che il computer non aveva assegnato un IRQ alla scheda video, necessario per sfruttare la funzione di bus master (che peraltro non ho mai potuto avviare per poter giocare ai giochi forniti con la scheda stessa!!! Possibile che la mia scheda PCI, una Triton 430HX, non sia compatibile?) Provvedo ad assegnare l'IRQ alla scheda, seguendo le istruzioni della guida, ma la diagnostica mi avverte che non funziona correttamente, con conseguente disattivazione del bus master.

A questo punto decido di installare nuovamente i driver originali per poter rivedere finalmente il rombo 3D nella finestra "Impostazioni MGA" che gira allegramente (nonostante questo Destruction Derby 2, fornito con la scheda come dimostrazione delle potenzialità della stessa, gira lentamente). In questi giorni le fanfare annunciano l'uscita della Mystique 220 (espandibile fino a 8MB) Così mi trovo davanti a un triste bivio (soprattutto per il salvadanaio!): affiancare alla mia Mystique una scheda video 3D appositamente dedicata, magari con il fantomatico chip 3Dfx, o acquistare la nuova Mystique da 8 MB.

Gianfelice Barone, Vibo Valentia Marina

R:\> Carissimo, la scheda Mystique e la Millenium II supportano il Bus mastering, che permette a certe schede di lavorare su più processi contemporaneamente, viaggiando "più sincronizzate" con la CPU, e quindi aumentando le prestazioni generali. Soprattutto i programmi che utilizzano il 3D traggono grande vantaggio da questa possibilità. Per utilizzare il bus mastering però la scheda video deve poter usare un IRQ (interrupt request, ovvero richiesta di interruzione). La maggior parte dei PC assegna automaticamente l'IRQ giusto alla scheda, scegliendolo tra quelli ancora a disposizione. Ma se alla scheda non viene assegnato un IRQ o se la piastra madre non supporta il bus mastering possono nascere grossi problemi nell'esecuzione dei giochi e degli applicativi. Se apri l'MGA Diagnostic Program nel MGA PowerDesk trovi maschera che ti permette di testare gli IRQ. Sul CD-ROM di dicembre inoltre puoi trovare i driver aggiornati della Mystique (giunti alla versione 3.70.007). Tra le varie utility ce ne è una chiamata IRQSET.EXE, che permette di assegnare manualmente un IRQ. Apri l'icona Sistema nel Pannello di controllo, clicca su "gestione periferiche" e poi su "proprietà". Vedrai un elenco degli IRQ occupati. Se non c'è la tua scheda, segna quale IRQ è ancora libero (esempio: 10,11,12). Copia il file IRQSET nella radice del disco fisso C, poi aggiungi con il Blocco Note questa riga all'autoexec.bat (che trovi nella radice del disco fisso C):
C:»\IRQSET» A (se hai libero l'IRQ 10) oppure sostituisci alla A la B (IRQ 11) o la C (IRQ 12)
Salvando l'autoexec.bat e riavviando dovresti aver risolto tutti i problemi!
Per finire ti consiglio caldamente di sistemare la tua Mystique, non cambiarla e comprare una bella scheda basata sul 3Dfx da affiancarci.

HO FATTO UN BUON ACQUISTO?

D:\> *Mi chiamo Ferrari Enrico, sono un lettore accanito dei vostri tre ottimi mensili (Il Mio Computer, Computer Magazine, Giochi per il Mio Computer), dei quali posseggo tutte le pubblicazioni. Posseggo un computer con la seguente configurazione: processore Intel P166 MMX, 40MB di RAM da 70ns, 2 dischi fissi: Conner CF850MB, Fujitsu da 1,7GB, lettore CD-ROM Creative Infra1800 a 12x, scheda video Matrox Mystique 170Mhz con 2MB di SGRAM, il tutto installato su una scheda madre Intel 5DVX con 256 di cache, tipo pipelined burst. Avrei bisogno del vostro autorevole parere innanzitutto sulla qualità e longevità della mia configurazione, inoltre essendo intenzionato all'acquisto di un acceleratore grafico 3D sono indeciso se scegliere la Monster3D o la recente Matrox M3D (faccio presente che sul mio sistema ho installato Windows95 con le DirectX 5.0), chiederei poi se i giochi con la patch ottimizzata per la Mystique (es: Tomb Raider che ho reperito proprio sul vostro CD) funzioneranno anche con la Matrox M3D, o bisognerà attenderla pubblicazione di uno apposito.*
Vi ringrazio in anticipo per la vostra gentile risposta e salutandovi vi faccio oltre gli scontati complimenti, tanti auguri di buon lavoro.

Ferrari Enrico, Bardi

R:\> Grazie dei complimenti, sempre bene accetti, e passiamo ai tuoi dubbi.
La tua configurazione attuale mi sembra piuttosto calibrata e abbastanza longeva (anche se nel mondo dei videogiochi, ahimè, l'hardware non è mai troppo longevo). Il lettore CD, la quantità di RAM e la scheda video vanno benissimo; il processore non è tra i più potenti ma è senz'altro sufficiente per la stragrande maggioranza delle applicazioni. Non mi hai detto che scheda audio utilizzi: consiglio un prodotto Creative Labs, la SoundBlaser 32 se vuoi spendere poco, la AWE 64 per un prodotto veramente di alta qualità. Per quanto riguarda l'acceleratore grafico, poiché la Matrox M3D può essere utilizzata anche da chi non possiede la Mystique, è necessario procurarsi dei patch appositi (come quelli che potete trovare sul nostro CD del numero di dicembre).
Per i giochi che sfruttano il Direct3D invece, è sufficiente installare le DirectX.
La MatroxM3D dipende maggiormente dalla velocità del tuo PC e della tua scheda video rispetto alla Monster3D, d'altro canto permette di raggiungere risoluzioni più elevate e si può ottenere l'accelerazione anche in finestra.
Attualmente però, essendo la M3D una novità, la Monster può vantare una libreria di titoli molto più ampia.

chiedendogli di Arto. E fin qui ci siamo. Se gli offri la palla rossa, lui dovrebbe accettarla e insegnarti una frase in arabo da ripetere a Arto. Se ciò non accade torna al bar e parla con Ultar fino ad esaurire tutte le frasi e fai la stessa cosa con la coppia di americani.
Una volta che sai la frase, torna da Arto e ripetigliela. Infine parla con Nejo per farti dare la spazzola che Arto ti ha tirato dietro, facendo attenzione a ripetere la frase a Arto mentre sta usando la spazzola.
Torna al club "alamut" e consegna la spazzola al manager che ti darà la chiave della toilette.

Salve! Sono un ragazzo di 15 anni e vi scrivo non solo per complimentarvi con voi per questa magnifica rivista, ma per avere notizie di un gioco molto conosciuto: Larry 7. Ho comprato il numero della vostra rivista che conteneva le soluzioni del gioco. Nonostante fosse chiara non sono riuscito ad andare avanti.
Per fare il formaggio con il latte di castoro venezuelano faccio così: prendo tutti gli ingredienti cioè il latte, il sale, e il succo di lime.
Quando sto per versare il latte nel "CheeseMaster2000" il narratore mi dice che sto dimenticando un ingrediente indispensabile (ho preso anche la polvere orgasmica), potete aiutarmi?
Oltre a questa situazione non so come collegare i due fusibili delle vele con il filo. Aiuto!!! Distinti saluti.

Stefano Capponi

Per vincere il concorso e creare un ottimo formaggio di castoro devi avere questi ingredienti: latte di castoro, sale, succo di lime, alghe e kumquat. Quando li hai versati tutti, porta il formaggio al concorso e prima di farlo assaggiare alla giuria cospargilo di polvere orgasmica.
Le kumquats te le puoi procurare facilmente andando sul penultimo ponte della nave, (quello dove c'è Peggy e Rod per intenderci) e li troverai una "siepe" a forma di pecora. Prendigli i cosiddetti per avere in mano due fantastiche kumquat. Per le alghe invece devi prima convincere Drew a venire nella tua cabina. Mentre lei si sta facendo la doccia,

tira lo sciacquone (assicurati prima di aver preso il tubo dei pompieri sul ponte vicino a Peggy e di averlo collegato allo scarico della toilette). Drew uscirà fuori urlando.
Esci dalla cabina, rientra e prendi le alghe dalla doccia.

Carissima Nemesis, mi sono deciso a scrivervi queste poche righe perché non riesco più ad andare avanti nel gioco Zork Nemesis, dell'Activision.
Ho superato tutte le possibili difficoltà che di volta in volta mi sono presente: teste mozzate, caverne con teschi semoventi, mummie parlanti, bombe innescate pronte ad esplodere, ma dentro un "innocente" teatro mi sono fermato e da qualche settimana ci sbatto la testa!!!
Mi rimane da liberare solo il segno dell'acqua nel Conservatorio di Madame Sophia Hamilton, ma entrato nel teatro (preso il biglietto) e spente le luci, non riesco a suonare la cadenza che mi viene suggerita: C, D, E, B, G, nella stanza delle prove. Boh!!! Il gioco è molto accattivante: le sue atmosfere affascinanti conducono in un mondo fatto di magia e alchimia, sottolineato da un suono veramente avvolgente che contribuisce a creare atmosfere molto "particolari". Sperando in un vostro aiuto, salutoni.

Francesco Gentile, Mascalucia

Siamo due cugini, Carlo e Fabrizio, che porgendo i più cordiali saluti e le più sentite congratulazioni per la vostra rivista vi scriviamo perché da tempo non riusciamo ad andare avanti con un gioco molto bello che ci ha tenuto molte notti svegli e col fiato sospeso. L'oggetto della nostra disperazione è il famoso Zork Nemesis.
Infatti, vorremmo completare questo gioco prima che esca il seguito di cui abbiamo già visto il demo grazie al CD incluso nello scorso numero di Giochi per il Mio Computer. Dopo molte fatiche ed alcuni aiuti trovati sfogliando le riviste siamo arrivati a trovare tre dei quattro elementi che servono per il completamento del gioco.
Però ci siamo fermati al conservatorio. Abbiamo portato a termine molte operazioni richieste ma, non riusciamo a far accendere le luci nella sala dei concerti, quindi ad andare avanti. Vi saremmo veramente molto grati, dato che oramai ci siamo persi d'animo, se in una prossima pubblicazione vorreste farci finalmente riuscire a terminare quest'avventura.
Per favore fateci sapere l'elenco dei passi da fare nella sala del conservatorio. Salutando, aspettiamo fiduciosi del vostro aiuto. Ciao

Carlo & Fabrizio, Sansepolcro

Il Conservatorio è effettivamente uno dei posti più difficili e affascinanti dell'avventura. Nella stanza delle prove viene suggerita la sequenza: C D E B G. Tornate nell'atrio e salite le scale fino al secondo piano.
Procede lungo la balconata verso destra e entrate nelle camere.
Andate a destra, nel posto di Alexandria. Aprite l'armadio, guardate lo specchio e aprite la scatola.
Leggete la corrispondenza tra Lucien e Malveaux sotto le piastrelle del pavimento. Infine dal libro sul letto prendete la locandina dell'ultimo concerto. Tornate in balconata, poi girate a destra e esplorate la stanza di Hamilton. Leggete il libro sul divano viola, notate gli appunti riguardanti l'Armonia delle Sfere: C D E B. Tornate giù nell'atrio usando le scale. Ai piedi delle scale girate a sinistra e sostituite il manifesto con quello che avete appena preso. Si apriranno le porte dell'Auditorio.
Mettete tutti i dischi che state portando nell'apposito contenitore nella stanza del piano. (non ne avrete più bisogno). Uscite dalla stanza e prendete il biglietto di ingresso per il concerto dalla biglietteria..
Assicuratevi che il vostro posto sia il «Box C». Entrate nell'Auditorio utilizzando il biglietto sulle porte chiuse, poi apritele ed entrate. Salite le scale fino al secondo piano (troverete la seconda scala muovendovi verso destra e girandovi).
Leggete le targhette dei vari balconi ed entrate nel «Box C». Guardate sul tavolo e usate il binocolo per vedere il concerto di Alexandria. Alla fine tornate nell'atrio ed entrate nell'auditorio, avvicinandovi al palco e alla zona degli orchestrali.
Raccogliete la bacchetta.
Ora dovete fare molta attenzione: riproducete l'ordine degli strumenti come già fatto nella stanza delle prove, suonate le note delle sequenza finale della fanfara ed usate la bacchetta. Gli strumenti da suonare sono popperkeg, nambino, popperkeg, wertmizer, violin.
Completata questa sezione potrete entrare nel passaggio che porta alle quinte.

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12 (VICINO PIAZZA ADRIANO) TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189
ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO APERTO TUTTO IL GIORNO

PC GAMES - CD								
			HEAVY GEAR - M WARRIOR 3	ITA	84000	PERFECT GOLF	MIT	84000
ACTUA SOCCER 2	ITA	65000	HELL A CYBERPUNK THRILLER	ITA	74000	PINBALL FANTASIES DELUXE	MIT	68000
ALBION	MIT	88000	HI-OCTANE	MIT	44000	PINBALL WORLD CUP	MIT	38000
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	MIT	48000	HUNTER/KILLER 688(I)	MIT	94000	POD	ITA	84000
ATLANTE DEL CORPO UMANO	ITA	94000	I FENICI	ITA	58000	POWER CHEES	ING	76000
BASILICA DI S. FRANCESCO D'ASSISI	ITA	88000	INTERNATIONAL RALLY C.	ITA	76000	POWER F1	ITA	79000
BROKEN SWORD	ITA	68000	JEDI KNIGHT	MIT	89000	PRAY FOR DEATH	MIT	54000
BROKEN SWORD II	ITA	89000	KICK OFF 97	MIT	74000	PRIVATEER 2	ITA	89000
CHESSMASTER 5000	ING	84000	IL GOBBO DI NOTRE DAME	ITA	84000	PRO HOCKEY	ING	48000
CLOSE COMBAT	MIT	88000	IL MONDO DEL VOLO	ITA	94000	PUZZLE FIGHTER II TURBO	MIT	74000
COMANCHE 3	ITA	94000	IL MOSTRO D'ARGILLA-STELLARIS	ITA	56000	QUAKE	MIT	68000
COMIX ZONE	ING	48000	I MICRONAUTI - STELLARIS	ITA	58000	QUAKE 2	MIT	88000
CONSTRUCTOR	ITA	84000	I MONDIALI DI CALCIO	ITA	38000	RAYMAN JUNIOR	ITA	49000
COSMIC CREATOR	ITA	88000	INSETTI OVUNQUE	ITA	58000	REBEL ASSAULT 2	ITA	58000
CYBERWAR	ING	78000	LA DIVINA COMMEDIA INFERNO	ITA	54000	RESIDENT EVIL	MIT	88000
DESCENT 2	MIT	74000	LA DIVINA COMMEDIA PARADISO	ITA	54000	RISE OF THE ROBOTS	ING	58000
DESTRUCT DERBY 2	ITA	88000	LA DIVINA COMMEDIA PURGATORIO	ITA	54000	ROMA "2000 ANNI FA"	ITA	74000
DISCWORLD 2	ITA	84000	LA GUARDIANA DELL'INFINITO - STELLARIS	ITA	58000	SCREAMER 2	ITA	74000
DUNGEON KEEPER	ITA	90000	LA PIETRA DI NETTUNO-STELLARIS	ITA	56000	SENSIBLE W. SOCCER 96/97	ITA	74000
ENCICLOPEDIA RIZZOLI 98	ITA	TEL.	LARRY LEISURE SUIT	ITA	92000	SONIC 3D	MIT	74000
EXHUMED	MIT	68000	LE LOUVRE	ITA	108000	SPORTS MASTERS	ING	38000
EXTREME POWER PACH + JOYPAD	MIT	88000	LEONARDO DA VINCI	ITA	88000	STAR TREK - GENERAZIONI	ITA	78000
F1 GRAND PRIX MANAGER	ITA	54000	LIGHT HOUSE - IL FARO	ITA	92000	STAR WARS: X-WING VS THE FIGHTER	ITA	68000
F1 GRAND PRIX 2	ITA	58000	MAGIC THE GATHERING	MIT	68000	SYNDICATE	ING	48000
F1 RACING	ITA	88000	MASS DESTRUCTION	ITA	69000	SYNDACATE WARS	MIT	74000
F16 BACK TO BAGHDAD	MIT	88000	MDK	ITA	74000	TERRANOVA	MIT	48000
F16 FIGHTING FALCON	ITA	92000	MICHELANGELO BUONARROTI	ITA	68000	THE DIG	ITA	58000
FALCON 30	ING	38000	MONKEY ISLAND 3	ITA	TEL.	THE LAST DYNASTY	ITA	68000
FEDERICO FELLINI	ITA	78000	MOTO RACER G.P.	ITA	88000	THEME HOSPITAL	ITA	88000
FIFA 97	MIT	64000	MULTIMEDIA BEETHOVEN	ING	48000	TOMB RAIDER	MIT	74000
FIFA 98	ITA	TEL.	MYST	ITA	68000	TOMB RAIDER 2	ITA	TEL.
FIFA SOCCER MANAGER	ITA	92000	NASCAR RACING 2	ITA	74000	UEFA CHAMPIONS LEAGUE	ITA	78000
FORMULA 1	ITA	78000	NBA LIVE 98	ITA	89000	UNDER A KILLING MOON	ING	48000
FULL THROTTLE	ITA	78000	NEED FOR SPEED 2	ITA	78000	U.S. NAVY FIGHTERS 97	MIT	94000
FLIGHT UNLIMITED	ITA	48000	NHL 97	MIT	74000	VIRTUA FIGHTER 2	MIT	82000
GENEWAERS	MIT	88000	NIRVANA	ITA	78000	WINGS OF GLORY	MIT	58000
GRAND PRIX MANAGER 2	ITA	68000	OLYMPIC GAMES	ITA	48000	WORLDWIDE SOCCER	MIT	88000
GUILTY	MIT	48000	OUTLAS	MIT	88000	ZORK GRAND INQUISITOR	ITA	88000

FLOPPY DISK 3 1/2 HD
£. 520

MODEM 33600
VOLANTI PER PC
MONSTER 3D
CD ROM
TELEFONARE !!!

TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
PAGAMENTI RATEALI SENZA INTERESSI !!!

TUTTI I PREZZI IVA COMPRESA

VENDITA NOTEBOOKS "OYSTER"
PENTIUM "BRAHMA"
CONFIGURAZIONI A RICHIESTA

MONITOR 14" - N.I.
MPR II - 0,28"
A SOLE £. 318.000

E' IN EDICOLA

LA RIVISTA CHE CAMBIERA' PER SEMPRE IL TUO MODO DI USARE IL COMPUTER

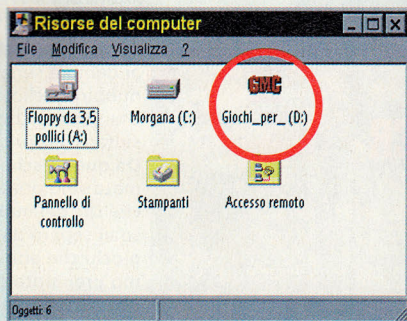
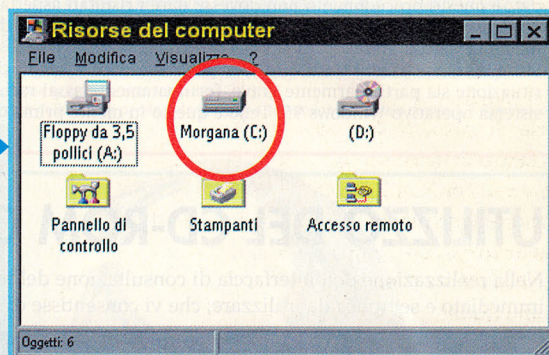
Italia-Inghilterra, guerra totale e corse mozzafiato

Siamo ormai arrivati a gennaio, e abbiamo pensato di inserire due giochi di calcio davvero eccezionali, visto che il 1998 sarà, nel cuore di molti italiani, soprattutto l'anno dei Mondiali di Calcio di Francia. Si tratta di *FIFA '98*, dell'Electronic Arts, ormai abituata a fornirci di simulatori sportivi di tutti i tipi, e di *Actua Soccer 2*, una piacevole sorpresa della Gremlin.
Potremo quindi giocare Italia-Inghilterra e prenderci la rivincita sulla sfortunata partita che abbiamo visto in TV in ottobre. Ma il nostro CD di questo mese riserva delle sorprese anche per gli amanti dei giochi di corse: abbiamo infatti ben quattro titoli su quattro ruote. Primo fra tutti, il gioiello italiano *Screamer Rally*, che ripropone la giocabilità dei precedenti *Screamer* in una veste grafica per 3Dfx davvero eccezionale. Potremo poi metterci al volante di *TOCA* della Codemasters, che ci propone un percorso di classe Turismo davvero interessante e ci permette di dare un'occhiata al sistema grafico di questo titolo. Ma non è finita! Potremo sfrecciare a bordo di veicoli davvero "particolari" con *Trucks*, che ci propone delle futuristiche corse senza esclusione di colpi a bordo di titanici TIR. Infine, potremo salire a bordo di una sfrecciante macchina sportiva e cimentarci in corse mozzafiato con *Test Drive 4*, l'ultimo prodotto della Accolade.
Anche gli amanti dei giochi di strategia non potranno lamentarsi: questo mese troveranno pane per i loro belligeranti denti! Il demo giocabile di *Total Annihilation* ci consentirà di affrontare due missioni di quello che probabilmente è il miglior gioco di guerra in tempo reale disponibile al momento, e sicuramente quello più interessante dal punto di vista grafico, dato che presenta unità completamente tridimensionali. Passiamo poi a *Dark Reign*, il suo concorrente diretto, che ci presenta invece tre missioni complete e un "tutorial", ovvero il corso di addestramento.
Consigliamo anche di giocare a *NetStorm*, che ci offre la possibilità di giocare il "tutorial" completo della versione finale, qualche missione "seria" e, soprattutto, di batterci contro altri giocatori via Internet, anche con questo demo! Infine, non dimentichiamoci di *Myth*, l'incredibile gioco di strategia della Eidos (quelli di *Tomb Raider 2*), in cui dovremo vedercela con una serie di missioni fantasy, in cui i nostri nemici saranno mostri dell'oltretomba.
Tra gli altri titoli, segnaliamo *Sonic 3D*, il gioco di piattaforme "importato" dalla console Saturn e, sempre in tema di piattaforme, lo stupendo demo di *Pandemonium 2*, dove troveremo una frizzante Nikky più in forma che mai. Chiudono il nostro CD il demo di *Sub Culture*, il gioco "subacqueo" della francese Ubi Soft, in cui dovremo salire a bordo di un sottomarino e completare missioni commerciali e militari, e *Virtua Cop 2*, in cui invece dovremo vedercela con il primo livello di questo sparatutto tridimensionale. Come al solito, sul nostro CD sono poi presenti decine di "patch" per aggiornare i nostri giochi preferiti e metterli al passo con le schede grafiche accelerate. Seguite attentamente le istruzioni e buon divertimento con il CD-ROM di Giochi per Il Mio Computer.

UTILIZZO DEL CD-ROM CON WINDOWS 95

In Windows 95 il programma di consultazione del nostro CD-ROM dovrebbe partire automaticamente all'inserimento del CD nell'apposito lettore. Se questo non dovesse verificarsi, potreste avere l'opzione di Autoplay disattivata. In tal caso, la procedura da utilizzare è la seguente:

1 Cliccate con il mouse sull'icona "Risorse del computer" che dovreste trovare in alto a sinistra sulla scrivania del vostro computer.

2 Nella finestra che si aprirà, fate doppio clic sull'icona che rappresenta il CD-ROM.

3 All'interno della finestra che visualizza il contenuto del CD-ROM cercate il file chiamato "Giochi95", caratterizzato dall'icona di un proiettore. A questo punto fate doppio clic su questa icona e il programma di consultazione del CD-ROM si avvierà.

UTILIZZO DEL CD-ROM CON WINDOWS 3.1

Sebbene la luglior parte dei giochi presenti sul CD-ROM vadano giocati da DOS o da Windows 95, se vorrete visualizzare il programma di consultazione del CD-ROM da Windows 3.1 eseguite la seguente procedura:

1. Inserite il **CD-ROM** nell'apposito lettore e avviate **Windows 3.1.**
2. Nel **Program Manager** andate con il mouse nel menu **"File"** e premete una volta il pulsante sinistro del mouse. **Selezionate** la voce **esegui** e premete nuovamente una volta il pulsante sinistro per **attivarla.**
3. Nella finestra che si aprirà utilizzate il bottone **"Sfoglia..."**.
4. Nella finestra **"Sfoglia"** andate nel menu a discesa "Drives" e selezionate la lettera associata al CD-ROM (di solito è "D:").
5. Nella finestra che apparirà, dall'elenco di destra selezionate il file **"Giochi31"**.
6. Di nuovo nella finestra **"Esegui"** premete il bottone **"OK"** e il gioco sarà fatto.

INSTALLAZIONE DEI DRIVER DIRECTX

Alcuni dei titoli contenuti sul CD di questo mese richiedono l'installazione dei driver DirectX per Windows 95. Si tratta di programmi che sono stati studiati e sviluppati per permettere un'esecuzione più veloce di giochi e prodotti multimediali sotto Windows 95, grazie a un accesso diretto all'hardware del vostro PC. Tuttavia, i driver DirectX più datati e quindi superati non sono compatibili con alcune schede grafiche più recenti, e dato che sovrascrivono i driver standard di Windows 95, possono danneggiare la vostra configurazione e forzarvi a un display di soli 16 colori. Per evitare questo problema, Giochi per il Mio Computer ha preso alcune precauzioni. In primo luogo, sul CD troverete la versione più aggiornata dei driver DirectX, che vi consigliamo di installare in ogni caso. Alternativamente, in caso di problemi di visualizzazione, vi consigliamo di accedere a Windows 95 in modalità protetta. Per riuscirci, premete F8 in fase di avvio del computer per far apparire il menu di partenza, e selezionando la voce corrispondente (avvio in modalità protetta). Una volta caricato Windows 95, cliccate con il pulsante destro del mouse in un punto vuoto dello schermo, e selezionate "Proprietà" dal menu che avete appena fatto apparire. Selezionate poi "Impostazioni", e "Cambia tipo schermo". A questo punto, potrete selezionare il driver appropriato a seconda della vostra scheda. Se questo procedimento non dovesse dare i risultati aspettati, avviate Windows 95 normalmente. Una volta caricato il sistema operativo, selezionate "Panello di Controllo" e poi "Nuovo hardware", in modo da costringere Windows 95 a ricercare direttamente la scheda grafica presente nel vostro PC. A volte, è necessario eliminare i driver presenti: selezionate "Proprietà di Sistema" e poi "Profili Hardware" per poter accedere al menu che vi consente di rimuovere i vecchi driver. Nota: in casi in cui la situazione sia particolarmente grave, fortunatamente assai rari, potrebbe essere necessario dover riinstallare completamente il sistema operativo Windows 95. Tenete questo in mente prima di installare DirectX.

UTILIZZO DEL CD-ROM CON WINDOWS 95

Nella realizzazione dell'interfaccia di consultazione del nostro CD-ROM abbiamo pensato di realizzare qualcosa di immediato e semplice da utilizzare; che vi consentisse di giocare con pochi clic del mouse.

Questa è la schermata introduttiva. Da qui potrete scegliere se accedere alla nostra schermata di consultazione oppure (ma ve lo consigliamo solo se siete esperti) di esplorare liberamente il CD-ROM, andando a curiosare fra le varie directory.

Il menu dedicato ai demo è senza dubbio quello che vorrete consultare per primo. Da questa schermata solo qualche clic del mouse vi separa dai giochi che abbiamo preparato per voi. Notate il pulsante in basso per tornare alla copertina.

Le schermate che vedete a lato sono relative ai giochi shareware e alle utility che abbiamo inserito sul CD. Particolarmente interessanti il programma Paintshop Pro, un potente strumento di fotoritocco e visualizzazione di immagini, e Winzip, un utility per la gestione di file compressi.

WINZIP

Purtroppo, ci siamo accorti in fase di stampa di un piccolo ma fastidioso difetto presente nel nostro CD: se i nostri lettori vogliono installare l'utility WinZip, si accorgeranno che cliccando sul nome del programma sotto il menu "Utility" non partirà il programma di installazione. Si tratta di un problema dell'interfaccia di controllo, non del programma, che è invece effettivamente presente sul CD. Per installare Winzip, basta cliccare su "Esplora" dalla schermata principale del nostro CD, aprire la cartella "Utility" sul CD, poi la cartella "Winzip". Clicchiamo poi sul file "Winzip95.exe" se stiamo utilizzando il programma sotto Windows 95, su "Winzip31.exe" se invece stiamo utilizzando Windows 3.1. In questo modo, faremo partire il programma di installazione di Winzip. Ci scusiamo ancora per questo problema con i nostri lettori.

FIFA '98 - EA Sports

Pentium 90, 16 MB di RAM, DirectX 5.0, Supporta 3Dfx

FIFA '98 è, probabilmente, il gioco di calcio meglio realizzato dell'intera storia videoludica: la versione che abbiamo tra le mani ci consente di giocare, nello stadio londinese, il primo tempo di un'amichevole tra Italia e Inghilterra, della durata complessiva, in tempo reale, di circa due minuti.

Il tempo a nostra disposizione è indubbiamente molto limitato, ma già provando il demo un paio di volte, ci renderemo conto della validità di questo prodotto e del realismo con cui ogni particolare è realizzato. La sensazione di vedere qualcosa che non si discosti molto da una partita in TV si fa sentire incredibilmente non solo osservando i movimenti dei giocatori, ma anche le reazioni a quello che avviene in campo (le proteste dei calciatori espulsi sono davvero eccezionali e troveremo divertente la disperazione del portiere avversario, battuto da un nostro tiro…).

Sebbene giocabile anche senza l'ausilio di una scheda grafica 3Dfx (magari con l'ausilio di un processore leggermente più veloce), avendo questo prezioso componente, possiamo ammirare inquadrature dello stadio davvero impressionanti e la fluidità del gioco ne guadagna notevolmente.

Ultima nota sul commento vocale: anche se nel demo ci è dato di ascoltare la radiocronaca della nostra partita solo in inglese, la versione originale conterrà il commento di Massimo Caputi e Giacomo Bulgarelli.

COMANDI DA TASTIERA
Frecce direzionali - Movimento
A - Scivolata / Pallonetto
S - Cambio giocatore / Passaggio
D - Tiro / Contrasto
W – Scatto
Z – Evitare un contrasto
X – Passaggio di ritorno
CTRL e ALT – Mosse speciali

Sonic 3D - Sega

Pentium 90, DirectX 5.0, 16 MB di RAM,

Finalmente anche noi, possessori di un PC, potremo giocare con il famoso e simpatico Sonic! Fin da ora possiamo metterlo alla prova, conducendolo attraverso l'unico livello che abbiamo a disposizione in questo demo: il nostro scopo è di liberare un numero ben determinato di animaletti del bosco, uccidendo i mostri che ci ostacolano, per poter aprire le porte che ci consentono di procedere.

COMANDI DA TASTIERA:
Frecce direzionali - Movimento
Shift - Sonic prende velocità
Ctrl/Spazio - Salto

NUOVE UNITÀ DARK REIGN

In primo luogo, per installare le nuove unità (oltre dieci), dovremo installare il "patch" presente nella directory "Patches\Dark Reign". Dopodiché, scompattiamo, utilizzando Winzip, il primo dei file delle nuove unità, Demolit.zip, dalla directory "Dark Reign" del CD a una temporanea su hard disk creata in precedenza. Una volta completata l'operazione, apriamo una finestra DOS (normalmente, basta cliccare su "Avvio\Programmi\Prompt di DOS"), entriamo nella directory temporanea ("CD nome_directory", dove nome_directory è il nome della directory temporanea) e digitiamo "demolit.bat C:\directory_di_installazione", dove directory_di_installazione è la directory dove abbiamo installato *Dark Reign* (normalmente, è "C:\PROGRAM FILES\ACTIVISION\DARK REIGN"). Ripetiamo il procedimento per tutti i file delle altre unità (ovviamente, quando si tratterà di lanciare il file ".bat", dovremo sostituirlo con il nome del file corretto (ad esempio, "missile.zip" conterrà "missile.bat")

Pandemonium 2- Crystal D.

P90, 16 MB di RAM, DirectX 5.0, Supp. 3Dfx

Davvero fantastico! Non c'è altro modo per descrivere *Pandemonium 2*: chi, per di più, ha a disposizione una scheda video acceleratrice 3Dfx, potrà godersi una fluidità incredibile e un dettaglio grafico inimmaginabile. Per completare il livello che ci viene proposto, abbiamo a disposizione entrambi i personaggi della versione completa: possiamo scegliere se impersonare la bella, atletica Nikki, estremamente agile e scattante, o il simpatico clown Fargus, col quale potremo eliminare i nemici in maniera più efficace. Le animazioni di Nikki e Fargus sono davvero ben fatte, mentre il movimento della telecamera, che riprende i nostri amici mentre li muoviamo attraverso gli scenari, preparati interamente in 3D, crea inquadrature da film (tipo Indiana Jones) mozzafiato.

COMANDI DA TASTIERA:
Frecce direzionali - Movimento
Z - Funzioni speciali
Spazio - Salto
Ctrl - Attacco

Virtua Cop 2 - Sega

Pentium 90, 16 MB di Ram, DirectX 5.0, Supporta 3Dfx

Finalmente, abbiamo la possibilità di divertirci, anche se soltanto in versione demo, per ora, con uno dei giochi da bar più apprezzati degli ultimi tempi: si tratta della modernizzazione dei vecchi videogiochi dove si doveva sparare, con un'apposita pistola, alle sagome a due dimensioni che comparivano sullo schermo, stando attenti a non colpire immagini di civili... Il concetto rimane quello, ma la realizzazione è ben diversa: nei panni di un agente speciale di polizia, procederemo in un edificio infestato dai banditi (il movimento del nostro personaggio non è modificabile), sparando loro prima che possano farci secchi. Anche se segnaliamo ugualmente i comandi da tastiera, consigliamo vivamente l'uso del mouse. Lo spazio occupato su hard disk è di circa 16 MB.

COMANDI DA TASTIERA:
W / S / A / D - Movimento del mirino
U - Fuoco
H - Ricarica arma
G - Accelerazione
Spazio - Avvio (Start)

COMANDI DA MOUSE:
Tasto sinistro - Fuoco
Tasto destro - Ricarica arma

Actua Soccer 2- Gremlin I.

Pentium 90, 16 MB di RAM, DirectX 5.0, 35 MB su Hd

Actua Soccer è il secondo demo di gioco calcistico presente su questo CD, e questo ci permetterà di confrontarlo direttamente con il suo concorrente natalizio, *FIFA '98*:, giocarli entrambi ci garantirà un bel po' di sano divertimento. Anche se la versione definitiva supporterà le schede acceleratrici 3D, quella che abbiamo tra le mani non ci permette ancora di sfruttarle; in essa potremo affrontare il computer nella più classica delle partite, Italia - Inghilterra, interamente commentata in inglese.

COMANDI DA TASTIERA
Frecce direzionali - Movimento
J - Tiro
K - Passaggio
L - Scatto
; - Contrasto

Sub Culture - Ubi Soft

Pentium 90, 16MB di Ram,DirectX 5.0, supporta le schede 3D

Per poter giocare a questo demo, dobbiamo disporre di 40 MB liberi su hard disk: terminata l'installazione (durante la quale ci viene chiesto soltanto dove vogliamo che siano messi i file del gioco), possiamo subito tuffarci (è davvero il caso di dirlo!) nell'azione, alla guida del nostro mini-sottomarino. Questa versione ridotta ci permette di giocare soltanto una missione, alla quale possiamo accedere dopo aver accettato di lavorare come mercenari nel centro di ricerche "Tryton Technology Insitute": il nostro compito sarà cercare la navetta in avaria di alcuni scienziati; per portare a termine con successo l'incarico, dovremo perlustrare tutti i cunicoli a sud-ovest della base, distruggere un masso che ostruisce il passaggio al nostro mezzo, fare fuori i pesci fastidiosi e, trovato il nostro obiettivo, agganciarlo e ricondurlo dove noi siamo partiti. I fortunati possessori di una scheda acceleratrice supportata (come la 3Dfx), potranno godersi uno spettacolo davvero incredibile!

COMANDI DA TASTIERA:
Frecce direzionali - Rotazione sommergibile
A - Avanti
Z - Indietro
S - Verso l'alto
X - Verso il basso
F1-F4 - Attiva diverse modalità visuali
F6 - Diario di bordo
F7 - Visualizza tutti i messaggi ricevuti

Per scegliere l'arma	L o K
Mappa	Barra spaz.
Cambiare la visuale	TAB
Pausa	Invio
Uscire a Windows	ALT+F4

Screamer Rally - Virgin

Pentium 90, 16 MB di RAM, DirectX 5.0, Supporta schede 3D

Torna finalmente un grande capolavoro della Milestone con una veste grafica davvero eccezionale! Vediamo insieme come possiamo installare il demo che abbiamo tra le mani per ammirarne la bellezza. L'installazione avverrà sotto DOS in maniera completamente automatica (il gioco occupa circa 45 MB su hard disk): ci viene chiesto dove intendiamo mettere i programmi del gioco (i settaggi di default sono, per lo più, ottimali); completato questo passaggio, viene automaticamente lanciato il Setup, che riconosce le caratteristiche del nostro PC ed eventuali schede 3D: qualora ce ne fosse una, comunque, dobbiamo selezionarla per renderla attiva, attraverso la voce "Screen Mode".
Il tempo del divertimento è giunto: premiamo Esc, confermiamo il salvataggio e lanciamo il demo (il file "Screamer"); in questa versione, possiamo pilotare una sola macchina attraverso un solo percorso, il Rally China, nell'unica modalità abilitata ("Arcade").
Aspettiamo quindi con trepidazione la versione originale di questo incredibile gioco e, nel frattempo, divertiamoci a scorrazzare sotto la muraglia cinese che, sul nostro schermo, non è mai stata così maestosa.
Dobbiamo comunque ricordare che ci potrebbero essere problemi per i possessori di schede video Matrox, e che le schede 3Dfx, per essere rilevate, devono avere i driver aggiornati all'ultima versione (li possiamo trovare comodamente sul nostro stesso CD).

COMANDI DA TASTIERA
Su - Accelera
Giù - Frena
Destra - Sterza a destra
Sinistra - Sterza a sinistra
SHIFT destro - Aumenta di una marcia
CTRL sinistro - Scala di una marcia
F1-F4 - Cambia visuale

3D CHE PASSIONE

All'interno del nostro CD, possiamo trovare un gran numero di aggiornamenti per migliorare la grafica dei nostri giochi preferiti, sfruttando le schede acceleratrici 3D dell'ultima generazione. Questi file si trovano all'interno della cartella «3ddriver» a cui potremo accedere tramite l'opzione «Esplora» del nostro programma di consultazione per il CD.

Di seguito, elenchiamo il contenuto di ciascuna «sottocartella», insieme a una breve spiegazione su come utilizzare gli aggiornamenti. Per i file con estensione .zip, ricordiamo che è necessario utilizzare il programma WinZip fornito con il nostro CD-ROM.

CARTELLA 3DFX

3dfx.zip	Si tratta del programma per giocare a *Tomb Raider* con una scheda 3D munita di chipset 3Dfx. È sufficiente copiarlo nella directory di *Tomb Raider* per poter giocare.
Ign.3dfx.zip	È l'aggiornamento del gioco *Ignition* per migliorarne la grafica grazie alle schede 3Dfx.
D2voodoo.zip	È l'aggiornamento per il gioco *Descent 2*. Studiato per le schede 3Dfx.
Glq8_27.zip	La versione più aggiornata di *GLQuake*, il capolavoro grafico della id Software.
Jf33dfx2.exe	Aggiornamento per *Jetfighter 3* per sfruttare le schede 3Dfx.
Ol_v11.exe	La versione di *Outlaws* che utilizza le schede 3Dfx.
Simcop_1.exe	*Simcopter* per 3Dfx, basta farci doppio clic, ovviamente disponendo del gioco installato.
Swiv3dfx.zip	L'aggiornamento 3Dfx per *SWIV 3D*, un ottimo spara-spara.
Tomb.zip	L'aggiornamento di *Tomb Raider* per chi dispone di una scheda 3Dfx Voodoo Rush.
Tsdupgrd.zip	L'aggiornamento per versione completa di *Toshinden.*

Sottocartella «Driver»

D3rtvg.exe	Driver aggiornati per DirectX 5, compatibili con tutte le schede 3Dfx.
Grtvgr.exe	Driver aggiornati Glide versione 2.43 per giochi programmati appositamente per 3Dfx.
M3d_109.EXE	Driver aggiornati specifici per le schede Diamond Monster 3D. Compatibili con DirectX 5.0 e Glide 2.43.

CARTELLA BLASTER

D2verite.zip	È l'aggiornamento per il gioco *Descent 2*, per 3D Blaster.
Fatadd.zip	Aggiornamento per *Fatal Racing*, gioco di corse molto spettacolare. Per 3D Blaster.
Rendfina.zip	Aggiornamento per giocare a *Tomb Raider* con la 3D Blaster. Copiare il contenuto nella directory di *Tomb Raider.*
Rrq106bc.zip	Aggiornamento per giocare a *Quake* con 3D Blaster.
Vh2beta2.zip	È il programma di aggiornamento per giocare a *Hexen 2* con 3D Blaster. Per sfruttarlo dovremo installare anche l'aggiornamento contenuto nella cartella «Patches».

CARTELLA FLYNGCOR

Fcpatch1.zip	Programma che consente di utilizzare schede 3Dfx e 3D Blaster con il simulatore di volo *Flying Corps.* Una volta scompattato il file all'interno della directory di *Flying Corps*, utilizziamo il file «Fc_11.bat».

CARTELLA INTERSTA

I76v106.exe	Aggiornamento per schede 3D con driver DirectX, dedicato al gioco *Interstate 76.* Copiamo il file nella directory del gioco e facciamoci doppio clic. Il file si scompatterà da solo e dovremo poi fare doppio clic sul file «Setup».

CARTELLA M3D

306.zip	Aggiornamento per possessori di schede Matrox M3d, dedicato al gioco *Motoracer.*
Mdkpvr	Possiamo giocare a *MDK* con la nostra Matrox M3d, grazie a questo comodo aggiornamento.
Oglb18a.zip	Con questo file di aggiornamento potremo giocare a *GLQuake* con la nostra M3d.
Pwr.zip	Giochiamo a *Pod* con una Matrox M3d.
Tombpvr2.zip	Ottimo aggiornamento per giocare a *Tomb Raider* con una M3d.

CARTELLA MATROX

Tomb_mys.exe	Aggiornamento per Matrox Mystique del gioco *Tomb Raider.*
Tombdemm.zip	Demo di *Tomb Raider* per Matrox Mystique.
Tsd_mys.zip	Aggiornamento per *Toshinden.* Sfrutta la Matrox Mystique.

Sottocartella «Bios»

Set_300.zip	Programma per aggiornare il BIOS della nostra Millenium, Mystique o Millenium II. È importante leggere bene la documentazione allegata alla scheda prima di procedere.

Sottocartella «Driver»

1677_370.exe	Versione 3.70 dei driver per Matrox Millenium, Mystique e Millenium II. Per utilizzarli, creiamo una nuova cartella e copiamoci il file, facciamoci doppio clic e, una volta scompattato, facciamo doppio clic sul file «Setup».

CARTELLA MDK3D

Mdk3dfx.zip	Con questo file potremo giocare al massimo a *MDK* con una scheda 3Dfx.
Mdkd3d_e.zip	Giochiamo a *MDK* con una scheda qualsiasi compatibile Direct3D.

CARTELLA VIRGE

D2virgep.exe	Aggiornamento per schede con chipset Virge, dedicato a *Descent 2.*
Tvreg_s3.zip	Giochiamo a *Terminal Velocity* con la nostra scheda S3 Virge.

CARTELLA XVT

XvT_3D.exe	Facendo doppio clic su questo file possiamo aggiornare la nostra installazione di *X-Wing vs TIE Fighter*, in modo che sfrutti una scheda 3D, prefe ribilmente una con chip 3Dfx.

Myth: The Fallen Lords - Eidos

Pentium 100, 16 MB RAM, DirectX 5.0, supporta schede 3D, 50 MB su HD

Un gioco di strategia originale e ben realizzato: guardando il demo di *Myth: The Fallen Lords* questo è quanto possiamo dire. Possiamo scegliere la visuale del campo di battaglia a nostro piacimento, muovendo una telecamera in maniera da avere sempre sotto controllo la porzione di territorio che ci interessa: una mappa provvederà ad indicarci dove stiamo puntando il nostro sguardo. Questa versione comprende un tutorial per imparare a gestire i comandi (è praticamente impossibile giocare senza averlo prima completato), due differenti missioni e una mappa per giocare in modalità multigiocatore.

COMANDI DA TASTIERA PER SPOSTARE LA TELECAMERA
Q / E - A / D - Rotazione della telecamera
W / S - Movimento camera Avanti / Indietro
Z / D - Movimento camera Destra / Sinistra
C / V - Zoom

Trucks - Medium

P75, 16 MB di RAM, 23 MB su HD

Terminata l'installazione, nella quale ci verrà chiesto dove copiare i file del gioco, potremo lanciarci alla guida del nostro mastodontico camion in una gara senza eguali.
Nel gioco, impersoniamo un conducente di camion che si è recato su uno sperduto pianeta della galassia a cercare fortuna, facendo gare col proprio camion e difendendo il carico in esso contenuto da orde di razziatori: una trama senz'altro insolita. Il demo ci permette di partecipare ad una delle suddette gare, dopo aver equipaggiato adeguatamente il nostro mezzo nel garage. Da segnalare che vecchie schede sonore possono creare problemi.

COMANDI DA TASTIERA
Frecce direzionali - Movimento
SHIFT destro - Modalità 4X4
CTRL destro - Turbo
CTRL sinistro - Fuoco centrale
Tasto "<>" - Fuoco destro
SHIFT sinistro - Fuoco sinistro

Total Annihilation - Cavedog

Pentium 100, 16 MB di RAM, DirectX 5.0

Nel demo potremo giocare tre missioni tratte dalla versione completa del gioco, soltanto come giocatori singoli e come appartenenti all'ARM, una delle due fazioni presenti: nella prima delle suddette missioni, dobbiamo comandare la nostra squadra di robot e portarla fino al Portale, locazione posta in alto sulla mappa, devastando tutti i nemici che hanno la infelice idea di ostacolare la nostra avanzata; resa sicura la zona, permetteremo al nostro Comandante (l'unica unità in grado di costruire edifici) di giungere incolume sul pianeta dove ci troviamo.

COMANDI VIA MOUSE
Pulsante sinistro - Seleziona unità
Formare un riquadro tenendo premuto il pulsante sinistro - Seleziona gruppo
Avvicinare cursore ai bordi - Fa scorrere la mappa

COMANDI DA TASTIERA UTILI
CTRL + A - Seleziona tutte le unità
CTRL + Z - Seleziona unità stesso tipo
CTRL + S - Seleziona tutte le unità nello schermo
CTRL 1-9 - Attribuisci un numero ad un gruppo
1-9 - Richiama gruppo

Touring Car C. - Codemasters

P90, 16 MB di RAM, DirectX 5.0, Supp. Schede 3D

Dopo una rapida installazione, siamo pronti per gareggiare: nel demo di questo atteso titolo, possiamo metterci alla prova su un unico percorso, tra i molti della versione finale, a bordo di una delle due auto selezionabili, una Audi A4 o una Honda Accord.
Non ci sono comandi da tastiera preimpostati, così, se decidessimo di usare questo metodo di controllo a scapito del joystick, dovremmo scegliere i tasti da impiegare. Bisogna segnalare che i possessori di schede video S3 Virge possono riscontrare problemi.

Dark Reign - Activision

P90, 16 MB di RAM, DirectX 5.0, 31 MB su HD

In questo demo, possiamo trovare un archivio dal quale apprendere molte notizie su quello che è il mondo in cui si ambienta l'intera storia (della versione completa); oltre a questo, sono disponibili da giocare due missioni, una delle quali è un tutorial, che provvede ad addestrarci per quella che sarà la "vera" operazione che dovremo portare a termine con le nostre truppe.

COMANDI VIA MOUSE
Pulsante sinistro - Seleziona unità
Formare un riquadro tenendo premuto il pulsante sinistro - Seleziona gruppo
Avvicinare cursore ai bordi - Fa scorrere la mappa

COMANDI DA TASTIERA UTILI
ALT + Clic sinistro - Aggiungi unità al gruppo
CTRL + 1-9 - Attribuisci un numero ad un gruppo
1-9 - Richiama gruppo

Net Storm
Activision

Pentium 90, 16 MB di RAM, DirectX 5.0

L'ambientazione che ci viene presentata è alquanto insolita: ci troviamo nel mondo di Nimbus, sopra isole sospese sulle nubi; il nostro scopo (un po' macabro, a dire il vero) è catturare i Sacerdoti nemici per sacrificarli alle Furie, dalle quali ci aspettiamo in cambio Potere e Conoscenza.
Subito dopo l'installazione (che occupa su hard disk 15 o 9 MB, a nostra scelta), ci viene consigliato di partire con una missione introduttiva, per familiarizzare con gli elementi nuovi presenti; terminatala, avremo la possibilità di giocare altri tre capitoli dell'edizione completa, oppure confrontarci con altre persone via Internet.

COMANDI VIA MOUSE
Pulsante sinistro - Seleziona unità / edificio
Pulsante destro - Tabella dei comandi
Esc - Opzioni
ALT + Movimento cursore - Muove la mappa quando la finestra di gioco è ridotta

Test Drive 4 - Accolade

P90, 16 MB di RAM, DirectX 5.0

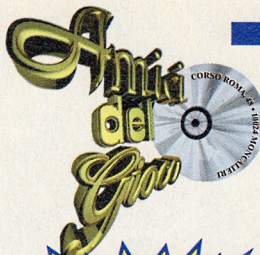
Test Drive 4 è un gioco di corse, nel quale potremo pilotare una serie di vetture sportive molto famose in circuiti cittadini (non proprio autorizzati). Nel demo che ci accingiamo a giocare abbiamo la possibilità di utilizzare la sola modalità di gara singola, alla guida della Dodge Viper, una gran bella macchina, indubbiamente, portandola al limite estremo della velocità sul percorso di Keswick, in Inghilterra, unico tracciato per ora disponibile.
Anche se la versione definitiva lo farà, questo demo non supporta schede 3Dfx; le Direct X aggiornate sono reperibili sul CD.

COMANDI DA TASTIERA
Su - Accelera
Giù / Spazio - Frena / Retromarcia
Sinistra - Sterza a sinistra
Destra - Sterza a destra
F1 - Cambia dimensioni finestra
F2 - Cambia profondità campo visivo
F4 - Cambia punto di vista
A - Aumenta di una marcia
Z - Scala di una marcia
X - Clacson

Amici dei Giochi
CORSO ROMA, 48 - 10024 MONCALIERI

APERTO ANCHE LA DOMENICA

PUNTO VENDITA
C.so Roma, 48, Moncalieri
TORINO

Per informazioni e vendita per corrispondenza
✓puoi telefonare al 011/606.89.19
✓puoi faxare al 011/606.89.85
✓E-MAIL:AMICI@INRETE.IT

IMPORTANTE!!! Per tutte le novità e titoli non elencati - CD Utiliy TELEFONA

Collezioni regalo e giochi in offerta a prezzi da URLO

Buone Feste

CD-ROM GAMES

Titolo	Prezzo
ACTUA SOCCER 2	L. 65.000
BLADE RUNNER	TELEFONARE
BROKEN SWORD	L. 89.900
CARMAGEDDOM	L. 85.000
COMMAND CONQUER RED ALERT	L. 89.000
COMANCHE 3	OFFERTISSIMA
CONQUEST EARTH	L. 89.000
CONSTRUCTOR	L. 85.000
CROC	L. 89.000
DARK HERMETIC ORPER	L. 79.000
DEADLOCK: SHIRINE WARS	TELEFONARE
DIABLO	L. 89.000
DISCWORLD II	L. 85.000
DOWN IN THE DUMPS	TELEFONARE
DUKE NUKEM 3D ITA	L. 49.900
ECSTATICA 2	L. 75.000
F1	L. 59.000
FIFA '97	L. 75.000
FIFA '98	OFFERTA
FIGHTING FORCE	L. 82.000
G POLICE	L. 79.000
GRAN PRIX MANAGER 2	L. 59.000
HEAVY GEAR	TELEFONARE
IF 22 RAPTOR	L. 89.000
IMPERIUM GALACTICA	L. 79.000
INT. RALLY CHAMP	L. 79.000
LARRY 7	L 89.000
LITTLE BIG ADV. 2	OFFERTA
LONG BOW 2	TELEFONARE
LORDS OF T. REAL M2	L. 89.900
JACK NICKLAUS 98	TELEFONARE
KICK OF 98	TELEFONARE
MANX TT	L. 75.000
MDK	L. 75.000
MONKEY ISLAND 3	TELEFONARE
MOTO RACER	L; 85.000
NBA LIVE 97	L. 59.000
NBA LIVE 98	OFFERTISSIMA
NHL 98	L. 89.000
PANDEMONIUM	TELEFONARE
PHANTASMAGORIA	L. 99.000
POD	L. 89.000
POWER F1	L. 79.000
PUZZLE BOBBLE	L. 49.000
QUAKE	L. 79.000
QUEEN: THE EYE	TELEFONARE
REALMS OF THE HAUNTING	OFFERTISSIMA
ROLAND GARROS	L. 55.000
SCREAMER 2	L. 74.000
SCUDETTO 2	L. 79.000
SEGARALLY	L. 85.000
SENSIBLE WORLD SOCCER 2000	TELEFONARE
SIM ISLE ITA	L. 79.000
SIM CITY	L. 49.900
SIM COPTER	TELEFONARE
STAR KRAFT	TELEFONARE
STAR TREK SFA	L. 89.000
SUPER PUZZLE FIGH. 2	L. 49.000

Titolo	Prezzo
THE RIPPER ITA	L. 109.000
THEME HOSPITAL	L. 89.000
TIME SHOCK	DISPONIBILE
TOMB RAIDER	L. 89.000
TOMB RAIDER 2	L. 89.000
TOP GUN	L. 49.900
TURING RACING CAR	TELEFONARE
TUROK	TELEFONARE
ULTIMA ON LINE	TELEFONARE
UNDER A KILLING MOON	L. 59.900
UNREAL	DISPONIBILE
VR POOL 98	TELEFONARE
WARCRAFT 2 ITA	L. 89.900
WAR LORDS 3	OFFERTA
WING PROPHECY	TELEFONARE
WIPE OUT 2097	L. 75.000
WIZARDRY NEMESIS	TELEFONARE
WORLD WIDE SOCCER	OFFERTA
X-COM 3 APOCALYPSE	TELEFONARE
X-WING VS TIE FIGHTER	OFFERTISSIMA

PREZZI ESCLUSIVI PER CORRISPONDENZA

RITIRO E PERMUTA dell'USATO

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso   Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

CADARIO

QUAKE II

E' STATO SOLO L'INIZIO

Un gioco TOTALMENTE nuovo.
Mostri ASSOLUTAMENTE inediti con un QI eccezionale (questa volta saranno in grado perfino di eludere i vostri ATTACCHI e di posizionarsi strategicamente per tendervi imboscate e darvi la CACCIA).
Ambienti di gioco del tutto straordinari con rocce che vi piovono addosso, potenti missili da eludere, ombre in cui NASCONDERVI, angusti passaggi in cui STRISCIARE a carponi ed un numero impensabile di stanze da ESPLORARE.

"Con la promessa di nuovi mondi incredibilmente dettagliati, di una geniale intelligenza artificiale delle creature, di armi completamente nuove, di un rinnovato interesse per l'azione individuale e con duelli mortali per 200 giocatori, QUAKE II non è un semplice upgrade.
E' un gioco completamente nuovo, superiore a qualunque cosa abbiate visto finora".

- PC GAMER *Ottobre '97*

www.idsoftware.com

PC CD-ROM
MANUALE IN ITALIANO

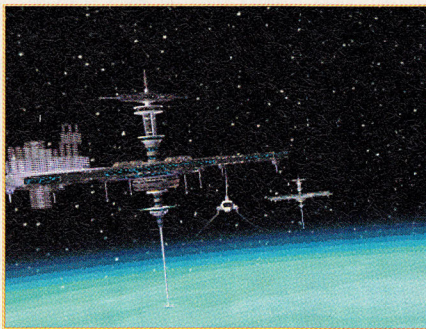
In queste pagine troveremo un sacco di novità relative al mondo dei videogiochi, titoli che usciranno fra qualche mese e dichiarazioni di programmatori e sviluppatori. Insomma, una sorta di giornale dedicato al mondo del gioco su personal computer.

UN GIOCO DAVVERO SPECIALE

Special Ops, della BMG potrebbe essere il primo simulatore militare capace di mettere il giocatore nei panni di un soldato dei corpi speciali. Attenzione però, questa volta non ci troviamo di fronte al solito spudorato remake di *Quake*. *Special Ops* si ispira infatti a una prospettiva decisamente più strategica e professionale dei combattimenti in prima persona che, non a caso, si avvarrà del contributo dei corpi speciali statunitensi. Il giocatore sarà quindi spedito in prima linea e immerso nelle più disparate situazioni ambientali. Deserto, montagne innevate e foreste pluviali saranno riprodotte con un dettaglio grafico stupefacente capace di regalare un coinvolgimento senza precedenti. *Special Ops* è atteso per febbraio.

F1 NEI BOX

Finalmente, *Formula 1* della Ubisoft è arrivato nei negozi, ad allietarci con la sua straordinaria grafica e l'eccellente realismo. Purtroppo, il programma soffre di qualche piccolo difetto, che qualcuno dei nostri lettori potrà aver riscontrato al momento di giocare: ma non c'è nulla da temere; la Ubisoft ci ha fatto sapere che è in corso di ultimazione un "patch" che correggerà tutti i problemi di *Formula 1*. Naturalmente, appena questo sarà disponibile, lo inseriremo in un nostro CD demo.

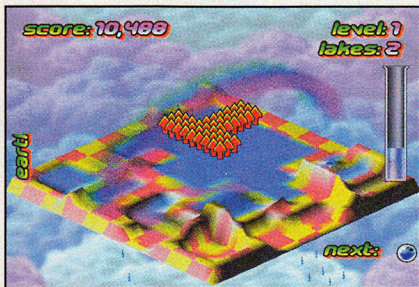
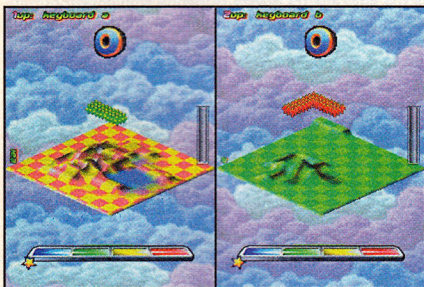
ED È ANCORA GUERRE STELLARI

La LucasArts tenta la carta dei videogiochi strategici rievocando l'immortale saga di "Guerre Stellari". Altri titoli, come *Rebel Assault* e *Yoda Stories,* hanno però già dimostrato che sfruttare l'immagine di questo mito cinematografico non garantisce necessariamente il successo di un videogioco. Se comunque pubblichiamo questa anteprima, è perché riteniamo che, con i giusti ritocchi, *Supremacy* (questo il titolo del gioco in questione) abbia le potenzialità per guadagnarsi una posto al sole tra le simulazioni strategiche. *Supremacy* consente di ricreare all'interno del nostro computer un piccolo universo composto da ben duecento sistemi planetari. Ognuno di questi, può allearsi con l'Impero o con la Resistenza. All'inizio del gioco ogni schieramento disporrà quindi della stessa quantità di alleati, poi, con l'avanzare del gioco, i consensi inizieranno a spostarsi a seconda delle relazioni diplomatiche, commerciali e belliche che si instaureranno tra i diversi pianeti. Insomma, come nel buon vecchio Risiko, è evidente che aggiudicandosi l'appoggio di più "territori" si incrementa sensibilmente il proprio potere e le probabilità di vittoria finale. Le relazioni tra i diversi pianeti assumono un ruolo fondamentale. A ogni pianeta si possono infatti assegnare mansioni ben determinate, potremo quindi disporre di distretti planetari specializzati in specifici settori produttivi, altri attrezzati per la difesa della galassia e altri ancora dediti al prelievo di materie prime. Una fitta rete di trasporti collega, infine, tutte queste galassie, permettendo lo scambio di risorse materiali e culturali tra le diverse civiltà.

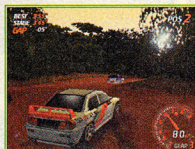
L'obiettivo finale dipende dal ruolo che intende assumere il giocatore. Se infatti sceglierà di schierarsi con la Resistenza, dovrà catturare Darth Vader e invadere la sua fortezza imperiale, se invece preferirà difendere l'Impero del male, allora, gli obiettivi prioritari saranno Luke Skywalker e il suo quartier generale.
Il fatto che *Supremacy* sia un gioco strategico, non comporta necessariamente una eccessiva staticità dell'azione di gioco. Ogni aspetto viene infatti gestito in tempo reale. Questo titolo non è comunque una specie di *Red Alert,* opportunamente riadattato ai conflitti interstellari. La strategia di gioco, infatti, non è finalizzata esclusivamente al successo bellico delle proprie truppe militari. Le scarse risorse naturali di questi aridi pianeti, sono infatti troppo preziose per essere dilapidate in sterili battaglie intergalattiche. Il fine ultimo è dunque quello di sviluppare queste civiltà remote sotto ogni loro aspetto, sia economico che sociale. Il ricorso allo strumento bellico può quindi risultare opportuno per difendere le diverse civiltà dagli attacchi nemici e consentire dunque uno sviluppo armonioso e duraturo. La strategia di gioco risulta quindi piuttosto complessa e articolata. Proprio per questo, la Lucas Arts ha pensato bene di mettere, a disposizione del giocatore, un robot particolarmente arguto (per intenderci, una specie di C3-PO) che fornirà utili consigli nelle situazioni più confuse e caotiche del gioco. *Supremacy* dovrebbe apparire sul mercato nella tarda primavera del '98 ma in questi casi, si sa, il condizionale è d'obbligo.

TRAPASSATO PROSSIMO

Microsoft ha deciso di sfornare nei primi mesi del '98 anche *Trespasser*, videogioco che ci immergerà in una specie di Jurassic Park popolato anch'esso da mastodontici dinosauri. Circondati da coinvolgenti ambientazioni tridimensionali dovremo svolgere le tipiche mansioni quotidiane di questa monotona vita, e così, dopo aver fatto la solita colazione, ci si potrà azzuffare con qualche tirannosauro o mettersi a cacciare nientemeno che dei succulenti velociraptor. Un po' come in *Turok* bisognerà dunque cercare di estinguere, una volta per tutte, questi vecchi lucertoloni.

OH NO! UN ALTRO TETRIS

Le affinità tra *Tetris* e questo *Wetrix* si riducono in realtà soltanto all'assonanza dei loro nomi e poco più. Ad ogni modo, lo spirito di gioco è molto simile e, alla fine dei conti, anche in *Wetrix* dovrete ordinare gli oggetti che piomberanno giù dal cielo. Questa volta però siamo di fronte a una rappresentazione tridimensionale e il fine ultimo del gioco cambia radicalmente. Gli oggetti caduti, infatti, dovranno essere utilizzati per convogliare l'acqua (anch'essa piovuta dal cielo) in canali e piscine. Successivamente, inizieranno a cadere delle sfere di fuoco che vaporizzeranno l'acqua. Più acqua riusciremo a far evaporare e maggiori saranno i punti totalizzati. Facile no? Beh, lo sarebbe se non ci fossero continuamente terremoti, bombardamenti e, soprattutto, atti vandalici degli avversari che costringono continuamente il giocatore a dover riparare o, nel peggiore dei casi, a rifare da capo, il suo impianto idrico. Con l'avanzare del gioco, infatti, dovremo gestire crescenti quantità d'acqua e quindi costruire strutture sempre più imponenti capaci di arginare il nostro bacino artificiale. Come *Tetris* e il cubo di Rubik, *Wetrix* è dunque il classico rompicapo in cui ci si può far umiliare tranquillamente da un bambino di tre anni. Regole e interfaccia del gioco permettono, infatti, un approccio immediato a chiunque. L'elasticità mentale rimane comunque l'unica arma per ottenere la vittoria finale.

UN RALLY CON LA V MAIUSCOLA

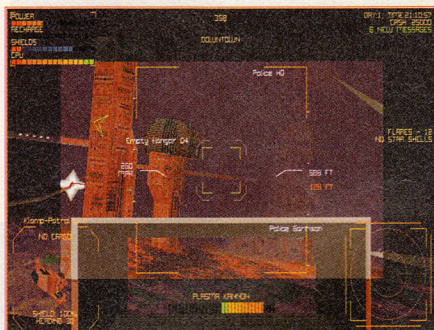
V-Rally è stato uno dei titoli per PlayStation più venduti del 1997. Per chi non lo sapesse, si tratta di un gioco di corse automobilistiche che, pur garantendo una fedele riproduzione del mondo rallistico, vanta un livello di giocabilità senza precedenti. Il divertimento è dunque più che mai assicurato e la Infogrames ha ben pensato di sviluppare una versione anche per PC. Non è comunque il caso di parlare di semplice conversione, anche perché *V-Rally*, grazie all'utilizzo delle schede accelerate 3D, vanterà un dettaglio grafico che, a parità di fluidità, risulterà sensibilmente superiore rispetto alla versione per PlayStation. Secondo alcune indiscrezioni, *V-Rally* potrebbe essere rilasciato già il mese prossimo.

BATTAGLIE FUORI DAL MONDO

È atteso per questa primavera *Outwars*, videogioco prodotto da Microsoft che permetterà di vestire i panni del classico eroe tuttofare. Il fenomeno da circo sarà infatti in grado di nuotare, paracadutarsi e naturalmente prendere il volo con uno zaino a reazione. Queste sorprendenti doti atletiche saranno messe al servizio dell'umanità per fermare l'avanzata degli Skulls, creature extraterrestri ben poco rispettose della specie umana. Il giocatore sarà inoltre affiancato da un manipolo di marines che bisognerà cercare di coordinare nel miglior modo possibile.

UN DIABLO PER CAPELLO

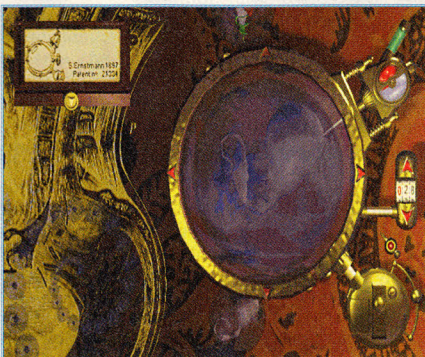
Il gioco di ruolo della Blizzard ha lasciato dietro di sé una stregua di fans ansiosi di mettere le mani su nuove missioni. A tale riguardo, segnaliamo la prossima uscita di *Hellfire*, pacchetto aggiuntivo per *Diablo*, che vanta due nuove ambientazioni e otto livelli inediti. Saranno inoltre aggiunte nuove creature e due spietati mostri finali. Il pezzo forte di *Hellfire*, oltre all'aggiunta di una marea di armi, scudi e incantesimi, è comunque rappresentato dall'inserimento di una nuova classe di personaggi che permetterà al giocatore di assumere le fattezze di un frate e sfruttarne le incredibili capacità magiche.

SCAPPA CHE TI PASSA

Hardwar si pone a metà strada tra un simulatore di volo e un gioco di strategia. La trama, in parole povere, vede il personaggio principale intrappolato su un pianeta ridotto alla miseria e lacerato da continui conflitti interni. L'obiettivo di lungo periodo è dunque quello di lasciare, quanto prima possibile, questo sfortunato angolo dell'universo.
Un viaggio interplanetario è comunque un investimento estremamente dispendioso e. prima di poterselo permettere, il nostro eroe dovrà fare ogni genere di lavoretto per racimolare qualche soldo.
Il giocatore può quindi iniziare il gioco come operaio, commerciante o assassino. In ogni caso avremo a disposizione una navicella spaziale adeguatamente equipaggiata. Ci accorgeremo presto che le offerte di lavoro tutto sommato non mancheranno affatto.
L'unico problema è che al novanta per cento si tratta di attività criminali o comunque estremamente pericolose.
Con i soldi guadagnati potremo comprarci una delle cinque astronavi disponibili sul mercato, e tutta una serie di accessori comprendente armi, computer di bordo e quant'altro possa risultare utile su questo angusto pianeta.
Hardwar vanta una struttura di gioco assolutamente non lineare, il giocatore sarà infatti libero di girare con la sua navicella tra queste stupende ambientazioni tridimensionali e scegliere di volta in volta il da farsi. È inoltre prevista una versione multigiocatore (in rete) che permetterà lo scontro diretto tra otto persone.

INTERSTATE '76: IL RITORNO!

Anche l'Activision ha pensato bene di mettere in commercio a breve un nuovo episodio del suo ultimo best-seller: *Interstate '76*. Tra le novità apportate al videogame balzano immediatamente all'occhio le nove macchine inedite (tra cui è ora possibile selezionare addirittura un'ambulanza!) e le nuove ambientazioni. Scordiamoci, le monotone distese desertiche del primo episodio, ora vagheremo infatti per le verdeggianti colline boschive del Colorado. Ricordiamo infine che per giocare a *Interstate '76 Nitro Pack* non sarà necessario possedere la versione originale del gioco.

DI NUOVO A CACCIA DI SENTINELLE

Non molti, ormai, ricordano facilmente il vecchio *Sentinel*, gioco strategico creato da Geoff Crammond nei lontani anni '80: a quanto pare alla Psygnosis sono dotati di buona memoria, infatti stanno per diffondere *Sentinel Returns*, un remake di quel glorioso titolo. Incaricati di sviluppare il prodotto, i programmatori della Hookstone promettono un gioco davvero eccezionale, che, a sentir loro, riprenderebbe tutti i punti di forza dell'antenato, supportati da un'incredibile quantità di innovazioni: grafica 3D, nuovi effetti sonori di grande atmosfera e controlli migliorati.
Il nostro scopo sarà quello di fronteggiare Sentinel in cinque diversi mondi, Terra, Acqua, Fuoco, Aria e Void (letteralmente, il vuoto), fino allo scontro finale (ne resterà soltanto uno!); è prevista una modalità per giocare in rete con altre persone: ciascuno dovrà in ogni modo precedere gli altri nel distruggere Sentinel.
Prima della battaglia finale, ci toccherà superare la bellezza di 500 livelli di gioco (suddivisi nei vari mondi): all'inizio di ciascuno di essi avremo la possibilità di vedere, da una certa distanza, il terreno di battaglia, per scegliere il robot da pilotare contro il nostro acerrimo nemico.
Il gioco, che dovrebbe uscire nel giro di qualche mese, supporta schede 3D e tecnologia MMX, ma richiede, comunque, almeno un Pentium 133 con 16 MB di RAM e, ovviamente Windows 95.

NUOVE UNITÀ PER TOTAL ANNIHILATION

La prima ondata di nuove unità per Total Annihilation è ora disponibile su Internet al sito www.cavedog.com. La prima (un postazione contraerea) è uscita il 14 novembre, le altre si verranno distribuite al pubblico al ritmo di una alla settimana.

• ART. 5214 ABS: Porta PC su ruote multifunzione Dimensioni: lungh. cm. 90 prof. cm. 50 alt. cm. 77

• ART. 5209 ABS: Alzata da cm. 90 con 2 colonne porta CD Dimensioni: lungh. cm. 90 prof. cm. 26 alt. cm. 6

•Reggi tastiera estraibile
•Vano porta stampante
•N. 6 ruote piroettanti
•Libertà di movimento per i piedi
•Vano porta C.P.U.
•Profili bordati Color grgio antracite.

SENZA INTERMEDIARI DAL PRODUTTORE AL CLIENTE FINALE PREZZO SPECIALE

PREZZO BASSO GARANTITO

PER I LETTORI DE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

£ 238.000
IVA inclusa

HOME COMPUTING PRODUCTS

E' possibile ordinare o avere informazioni chiamando il N. Verde o faxando allo 0375/784161

NON INVIO DENARO E NON PAGHERO' ALLA CONSEGNA; Pagherò l'importo dovuto:
(contrassegnare con una X la forma di pagamento scelto)

❑ Entro 30 gg. dal ricevimento utilizzando il bollettino di c/c postale unito alla merce
L. 238.000 I.C. (+ L. 7.800 spese spedizione)

❑ Pago con la mia Carta di Credito
L. 238.000 (+ L. 7.800 spese spedizione)

CartaSì VISA MasterCard ❑ Carta Si ❑ Euro Card ❑ Master Card ❑ Visa
N°
Scadenza

Nome..........
Cognome..........
Via.......... n..........
CAP.......... Località..........
Provincia.......... Telefono..........
C.F. o P.I. ....
Firma. ....
Vendita con diritto di recesso ex art. 6 - Lgs 15/1/92 N.50

Compilare e spedire anche via fax

MACCHINE DEL MESE

Umax Nextgeneration PC2000/166

• PRODUTTORE: IMAGE Srl **• TELEFONO:** 0523/334994 **• PREZZO:** L. 2.590.000

Da molti anni Umax è presente nel mercato delle periferiche per PC, soprattutto come produttrice di scanner. Da qualche tempo questa azienda si è buttata sul mercato dei PC con prodotti di alta qualità a prezzi davvero interessanti. È il caso di questo PC 2000/166 che utilizza un "case" (cioè la carrozzeria esterna del computer) di tipo "mini-tower"(a sviluppo verticale da posizionare accanto al monitor), dal design elegante e accattivante. Sulla parte frontale del "case" troviamo uno sportello che protegge le periferiche che installeremo in futuro (disco fisso estraibile, masterizzatore, e così via), il lettore CD e il lettore di dischetti da 3 pollici e mezzo che ricorda esteticamente i computer Machintosh di casa Apple. Lo spazio interno è abbondante e ben ventilato, con la possibilità di aggiungere senza problemi tutte le schede che la piastra madre è in grado di accogliere. La tastiera è apparsa robusta, comoda e abbastanza silenziosa. Il mouse in dotazione è marcato Umax, ha due pulsanti e l'attacco PS/2. Il monitor con cui la Image ha deciso di equipaggiare questo PC ci ha lasciato soddisfatti: è un Samsung da 15 pollici di tipo multimediale (casse e microfono incorporati), con controlli digitali nascosti da uno sportellino. Il sistema OSD di cui questo monitor è dotato è molto semplice e fa sì che le impostazioni appaiano in tempo reale sul video. La risoluzione massima raggiungibile è di 1024*768 punti con frequenza di rinfresco pari a 60 Hz, e un "dot pitch" (distanza tra i punti) di 0.28. Il cuore del PC è costituito da una scheda madre ASUS TX-97, che monta 512 KB di memoria cache di secondo livello, grazie ai quali risultano migliorate le prestazioni del processore. Quest'ultimo è un Pentium 166 MHz con istruzioni MMX (le estensioni multimediali progettate da Intel), il "minimo" della famiglia Intel che però permette di raggiungere risultati di tutto rispetto. La memoria centrale è di 32 MB di tipo DIMM (più veloce rispetto ai tradizionali moduli SIMM). Il disco rigido è il veloce Quantum Fireball da 2,1GB, il lettore CR-585 di Panasonic ha dato risultati nella media mentre la scheda audio Creative Labs è buona ma forse non all'altezza degli altri componenti. Il sistema operativo Windows 95 è fornito in dotazione insieme con *Lotus SmartSuite* in versione italiana. I manuali sono in italiano e discretamente esaustivi; la garanzia è di un anno sul PC e di tre sul monitor. Concludendo, abbiamo un PC complessivamente buono, soprattutto nella memoria e nel disco fisso ad un prezzo contenuto.

CARATTERISTICHE TECNICHE
Processore: Pentium 166 MHz MMX
Memoria: 32 MB, DIMM
Disco rigido: Quantum Fireball 2.1GB
CD-ROM: Panasonic CR-585
Scheda video: ATI Xpression
Monitor: Samsung SyncMaster 15 pollici
Scheda Audio: Creative Labs SoundBlaster 16 bit

PRO E CONTRO
Pro: Ottimo il prezzo per un PC caratterizzato da design d'avanguardia e disco fisso veloce.
Contro: Il lettore Panasonic non è molto performante, la scheda audio è buona, ma un po' datata.

VALUTAZIONE GIOCHI
NHL 98: DISCRETO
SCREAMER RALLY: BUONO
TOTAL ANNIHILATION:
BUONO

Contrade Veridian K6 233

• **PRODUTTORE:** Comtrade • **TELEFONO:** 02/66984140 • **PREZZO:** L. 4.100.000

Il Veridian K6/233 è costituito da un "case" verticale di medie dimensioni. La tastiera è molto curata, con i poggiapolsi (molto utili se passate un po' di tempo davanti al monitor) e che presenta sul lato destro una serie di pulsanti aggiuntivi che ci permettono di controllare, ad esempio, il volume generale o le finestre di Windows 95. In più, abbiamo la possibilità di programmare alcuni tasti impostando le operazioni che riteniamo più comode e che ripetiamo di frequente.
Per completare la dotazione, abbiamo un mouse, un microfono ad asta da collegare alla AWE64 e un paio di casse amplificate, non eccezionali. Il monitor è un bel 17 pollici del produttore Targa, che permette di raggiungere risoluzioni elevate senza affaticare gli occhi. Nelle nostre prove l'immagine è sempre risultata nitida senza sfarfallii; i controlli (quattro pulsanti per le regolazioni) sono posti di fronte, vicino al tasto di accensione.
Il Veridian è equipaggiato con una scheda madre Rhino 20 (con 512 KB di cache) che monta il nuovo e velocissimo processore di AMD, il K6 a 233 MHz, e ben 64 MB di RAM (in formato DIMM) che permettono di "aggredire" qualunque programma con ottime prestazioni. La scheda audio adottata è la AWE64, modello di punta dei famosi Creative Labs, capace di far gioire le orecchie grazie ad un audio pulitissimo, una qualità elevata sia sui suoni digitali che sulle musiche in formato MIDI.
Anche la scheda video è stata pensata per i videogiocatori più smaliziati: è la nuova Creative Exxtreme 3D, che presenta ottime prestazioni sia in 2D che in 3D. Il Pioneer DR-511 fa sentire tutta la potenza e la velocità del 24x ed anche il disco rigido Quantum Stratus da più di 3 GB permette velocità e capienza.
Con il PC viene dato in dotazione il sistema operativo Windows 95 e il gruppo di programmi *Lotus SmartSuite 97* (include programmi di foglio elettronico e videoscrittura). Inoltre, abbiamo trovato il software *Voice Type* di IBM, per il riconoscimento vocale e la dettatura tramite microfono. La formula di garanzia è innovativa e interessante: dopo aver acquistato il PC lo riporteremo dal fornitore dopo 8 mesi e dopo 18 mesi per effettuare un check-up completo. Dopo il secondo controllo avremo la possibilità di tenerlo (con garanzia estesa a 30 mesi totali) o di sostituirlo con un modello più recente.
L'assistenza telefonica è gratuita e illimitata.
Per concludere, questo PC si è comportato benissimo nei nostri test, grazie alla potenza del processore e alle caratteristiche, sempre molto buone dei componenti (scheda audio, scheda video, disco fisso).

CARATTERISTICHE TECNICHE
Processore: AMD K6 233 MHz
Memoria: 64 MB
Disco rigido: Quantum da 3.2 GB
CD-ROM: 24x Pioneer DR-511
Scheda video: Creative Labs Exxtreme con 4 MB a bordo
Monitor: Targa TM4267-1 da 17 pollici
Scheda audio: AWE64 di Creative Labs

PRO E CONTRO
Pro: È un PC, molto veloce, costruito con ottimo componenti e che permette un'interessante formula per la garanzia.
Contro: Le casse non totale giustizia alla AWE64

VALUTAZIONE GIOCHI
NHL98: OTTIMO
SCREAMER RALLY: OTTIMO
TOTAL ANNIHILATION: OTTIMO

Packard Bell Multimedia XLE1431

• PRODUTTORE: Packard Bell **• TELEFONO:** 039/6294500 **• PREZZO:** L. 4.500.000

Il design innovativo, le forme arrotondate, il "look" del lettore di dischetti non possono non colpire l'occhio, e sono uno dei punti di forza del PC inviatoci da Packard Bell. La tastiera è molto comoda, dotata di poggiapolsi e docici nuovi tasti, posti sopra ai normali tasti funzione, che permettono di regolare il volume del sonoro, di attivare il CD-ROM e gestire altre utili funzioni.
Il monitor è marcato Packard Bell, ed ha una diagonale di 15 pollici, di tipo multimediale (casse e microfono integrati). I controlli sono semplici e le immagini abbastanza buone, anche se alle risoluzioni più elevate abbiamo riscontrato una perdita in nitidezza soprattutto agli angoli.
La scheda madre monta solo 256 KB di memoria cache non espandibile e il blasonato processore Pentium MMX a 233 MHz, pur velocissimo, in qualche test è stato superato dal concorrente K6 di pari frequenza. Il disco Maxtor da 4.3 GB è piuttosto veloce e non mancherà di fare contenti i più "mangiaspazio". La scheda grafica è una ATI Rage 3D con 2 MB di memoria video, non eccelsa, con prestazioni nella media.
Ottimo il modem/fax, un US Robotics capace di viaggiare alla velocità di 56 Kbs (attenzione: per poterlo sfruttare appieno anche il fornitore di accesso provider a cui ci rivolgeremo dovrà avere una linea a quella velocità o superiore). In più, sono compresi 15 giorni di collegamento gratuito ad Internet tramite Italia On Line. Inserire una scheda radio è una idea che apprezziamo molto, peccato che la scheda audio non sia all'altezza.
Altro punto di forza della configurazione proposta da Packard Bell è la nutrita dotazione di software: da parte di Microsoft troviamo Windows95, Word 97 (videoscrittura), Works per Windows 95 (videoscrittura e foglio di calcolo di potenzialità ridotte), Money 97 (per la gestione del proprio conto corrente). Per giocare subito, possiamo usare *Fifa '97*, *MDK* e *Swiv 3D*. Con Pop Up Greeting possiamo creare divertenti biglietti di auguri e con Floorpan e Garden Designer possiamo progettare e realizzare il nostro giardino ideale. Nell'ambito culturale, troviamo altri CD-ROM: *Encarta '97* (enciclopedia), *Musee d'Orsay* (il celebre museo parigino che raccoglie le opere degli impressionisti), *Ez Language* (per imparare le lingue). Per finire abbiamo una raccolta di immagini sui CD-ROM di *Corel Print & Photo House* e un vero e proprio corso di bellezza chiamato *ELLE*. Infine, due parole sui manuali, molto chiari e completi, con una guida rapida al PC, il manuale di Word 97 e un manuale su Internet. Insomma, un PC valido, adatto ai principianti che però richiedono una buona potenza.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Processore: Intel Pentium MMX a 233 MHz
Memoria: 32 MB
Disco rigido: 4.3 GB Maxtor
CD-ROM: 24x
Scheda video: ATI Rage II 3D con 2MB
Monitor: Packard Bell 5480 da 15 pollici
Scheda audio: scheda audio a 16 bit + scheda radio
Modem: US Robotics a 56 Kbs

PRO E CONTRO

Pro: Design accattivante e generosa dotazione software.
Contro: Monitor buono ma non ottimo, così come il sistema audio.

VALUTAZIONE GIOCHI

NHL 98: BUONO
SCREAMER RALLY: BUONO
TOTAL ANNIHILATION: OTTIMO

Ergo Krono K6

• **PRODUTTORE:** Ergo • **TELEFONO:** 167/016882 • **PREZZO:** L.3.580.000

Il "case" è molto snello e sobrio, di tipo "minitower" a sviluppo verticale, spazioso, facile da aprire e con chiare etichette per l'inserimento dei cavi. La tastiera presenta un comodissimo poggiapolsi e alcuni tasti programmabili sul lato destro, che consentono tra l'altra di regolare velocemente il volume o di aprire e chiudere le finestre di Windows 95.
Una delle caratteristiche più evidenti di questo PC è il monitor, un Philips 107S da 17 pollici, un prodotto veramente valido: i nostri occhi già dopo qualche ora passata a giocare ci ringrazieranno certamente per l'investimento fatto. La risoluzione raggiungibile è di 1280*1024 punti. L'immagine è sempre molto nitida e stabile senza problemi di sfarfallii e convergenza, con i controlli posti nella parte inferiore del monitor di tipo OSD (le impostazioni vengono visualizzate sullo schermo, come molti televisori).
Ergo ha optato per una scheda madre ATX P5TX con 512 KB di memoria cache, che sfrutta la potenza dell'AMD K6 a 200 MHz; la memoria centrale è di 32 MB con moduli di tipo DIMM ma può essere espansa fino a 384 MB grazie agli altri slot presenti. Il Samsung da 3.4 GB è un disco rigido veloce che sfrutta una particolare caratteristica della scheda madre, l'UltraDMA che permette di velocizzare pesantemente l'accesso ai dati.
L'adattatore video è una Matrox Mystique con 2 MB di memoria video (espandibili a 4 MB),
mentre la scheda sonora è una Creative Sound Blaster 16 PnP, che seppur buona risulta ormai un po' dotata e non all'altezza degli altri componenti (così come le casse). Il lettore CD-ROM viceversa è un Hitachi a 24 velocità che ha raggiunto prestazioni molto buone. In dotazione Ergo offre il sistema operativo Windows 95 e il gruppo di programmi *Lotus SmartSuite97*. I manuali in dotazione sono pochi e stringati (a eccezioni di quello della Mystique). La garanzia offerta è di due anni sul PC e di tre sul monitor, garantita direttamente da Philips.
Abbiamo trovato un PC molto veloce e ben equilibrato, grazie alla potenza del processore e del disco fisso.

CARATTERISTICHE TECNICHE
Processore: AMD K6 200 MHz
Memoria: 32 MB, DIMM
Disco rigido: 3.4 GB Samsung
CD-ROM: Hitachi CDR 24x
Scheda video: Matrox Mystique con 2 MB
Monitor: Philips 107S da 17 pollici
Scheda audio: SoundBlaster 16 PnP

PRO E CONTRO
Pro: Buon prezzo, ottime prestazioni e monitor eccellente
Contro: Manualistica abbastanza scarsa, sistema audio da migliorare

VALUTAZIONE GIOCHI
NHL98: OTTIMO
SCREAMER RALLY: BUONO
TOTAL ANNIHILATION: OTTIMO

Claudio, Riccardo, Simone, Stefano e Valentino cinque professionisti che parlano la tua lingua.

L'acquisto di un computer o di un prodotto informatico non è mai stato così semplice. Chiamaci o vieni a trovarci presso il nostro Punto Vendita. Ti aspettiamo!

DA CYBERSTORE TROVI LE MIGLIORI MARCHE AL MIGLIOR PREZZO!

• Microsoft • Intel • Packard Bell • Hewlett Packard • IBM • Compaq • Toshiba • Olivetti • Epson • Netscape • Lexmark • Apple • Canon • Logitec • Creative Labs • Nokia • Samsung • Siemens • Sony • US Robotics • De Agostini • Lotus • Corel • Mondadori • Nintendo • Nikon • Philips • Virgin • Borland • Ericsson • Pioneer • Rank Xerox • Sega • Adobe • Lucas • Symantec ed altre ancora

CYBERSTORE - Centro Commerciale Agorà
Piazza Gobetti - Cassano D'Adda (Mi) - Tel. (02) 45109175
Metro: Linea 2 (verde) - Capolinea Gessate
Bus: Da Gessate Capolinea

2000 2000 m² con il meglio dell'informatica

CYBERTOTS: lo spazio cyber dove lasciare i bambini mentre i grandi fanno gli acquisti

INTERNET CYBERPUB: un caffè tra un acquisto e una "navigata"

Ampio PARCHEGGIO gratuito

PAGAMENTI con Bancomat, carte di credito e pagamenti rateali.

Orario CONTINUATO dal martedì al sabato dalle 9.30 alle 19.30.
Il Giovedì dalle 9.30 alle 22.00.
Lunedì dalle 15.30 alle 19.30

IL PIU' GRANDE SUPERSTORE DI COMPUTER IN ITALIA

Giochi del mese

Questo mese la redazione di Giochi per Il Mio Computer seleziona quattro fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle recensioni del mese ci conviene passare anche da queste parti. Potremmo scoprire che il gioco dei nostri sogni esiste e attende solo che lo togliamo da uno scaffale.

JEDI KNIGHT

Casa: Lucas Arts **Distributore:** CTO **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** L. 99.000

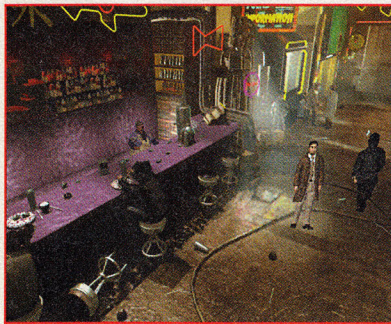
Distributore CTO
Telefono 167/821177
Prezzo 99.000
Tutti Cavalieri Jedi con il nuovo gioco della LucasArts, in cui impersoneremo un giovane discepolo che deve imparare l'arte del combattimento con la spada laser come Luke Skywalker nella trilogia cinematografica di "Guerre Stellari". Il nostro eroe dovrà lottare contro una miriade di mostri di ogni tipo e guardie imperiali fino a scoprire il segreto della Valle degli Jedi. Strada facendo, dovrà anche vedersela con una serie di Cavalieri Jedi Oscuri da brivido, ognuno con un'abilità diversa. E potremo anche scegliere di passare al Lato Oscuro...

MONKEY ISLAND 3

Casa: Lucas Arts **Distributore:** CTO **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** L. 99.000

Senza ombra di dubbio, *Curse of Monkey Island* è sicuramente una delle avventure più interessanti, divertenti e giocabili che possono albergare nei nostri hard disk in questo inizio d'anno. Dovremo rivestire per la terza volta i panni del più sfortunato e imbranato apprendista pirata della storia dei videogiochi, e aiutarlo a conquistare l'amore della bella Elaine, "insidiata" dal cattivone di turno, LeChuck. Duelli voodoo, battaglie navali, statue d'oro, incontremo tutto questo e molto altro ancora prima di poter coronare i nostri sogni d'amore!

BLADE RUNNER

Casa: Virgin **Distributore:** Leader **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** L. 99.000

L'avventura di Natale per gli amanti della fantascienza: nonostante il film originale sia uscito più di un decennio fa, la Westwood è riuscita ha ricreare un'atmosfera davvero coinvolgente, che ricrea il "feeling" del film di Ridley Scott. Dovremo impersonare un Blade Runner, ovvero uno di quei poliziotti che hanno il compito di rintracciare e eliminare (in gergo, "ritirare") gli androidi che riescono a introfularsi nelle città umane. *Blade Runner* dimostra la propria superiorità anche nei finali: è possibile completare il gioco in più di dieci modi diversi!

HEXEN 2

Casa: Activision **Distributore:** Software & Co **Telefono:** 0332/861133 **Prezzo:** 99.000

I giochi in 3D in prima persona, da *Doom* a *Quake* hanno sempre fatto impazzire il popolo dei videogiocatori: *Hexen 2* non è fortunatamente da meno, e pur sfruttando un sistema grafico già visto, proprio quello di *Quake*, riesce a dare nuova linfa a questo genere inserendo delle componenti da gioco di ruolo: dovremo infatti superare enigmi e puzzle di ogni tipo, a volte anche complessi, prima di poter combattere contro i Quattro Cavalieri dell'Apocalisse e il loro Oscuro Padrone. Una volta finito in un modo, potremo rigiocarlo scegliendo un altro protagonista con differenti abilità e punti di forza.

• CASA: Electronic Arts • SVILUPPATORE: Interno • INTERNET: http://www.ea.com
• DISTRIBUTORE: C.T.O. • TELEFONO: 051/753133 • PREZZO: L. 99.000

L'apoteosi del calcio

GIOCO DEL MESE Gmc

Finalmente è arrivato! Il gioco di calcio definitivo, a lungo vanamente atteso dai tantissimi appassionati delle simulazioni sportive, è ormai una realtà. *FIFA '98 – Road to World Cup*, presentatosi come semplice aggiornamento di un titolo della Electronic Arts, si è rivelato un'autentica pietra miliare nella storia dei giochi di calcio.

I periodi antecedenti e successivi a una manifestazione sportiva di grande portata sono solitamente i più vivaci dal punto di vista della produzione software. I Mondiali di Francia '98 costituiscono l'appuntamento più importante del mondo del pallone per i prossimi quattro anni, perciò presto o tardi saremo inondati da una marea di titoli più o meno ben fatti. Con ben sei mesi d'anticipo sul fischio d'inizio della partita d'inaugurazione tra il Brasile di Ronaldo campione in carica e la vittima sacrificale di turno, l'Electronic Arts, anche in ossequio delle sue tradizionali uscite natalizie, estrae dalla sua manica l'asso pigliatutto, il gioco di calcio definitivo, quello che con le sue abbaglianti qualità è in grado di mettere in ombra anche il recentissimo *World Wide Soccer*.

Evidentemente gli anni passati a programmare gli aggiornamenti di quel mediocre *FIFA International Soccer* hanno giovato ai programmatori, i quali hanno finalmente dato un'occhiata alle tonnellate di lettere di protesta circa l'inesistenza della giocabilità dei passati episodi. *FIFA '98* può allora vedersi come il frutto del peccato consumato tra i tradizionalisti sviluppatori della EA, sempre attaccati a una certa impostazione visiva e strutturale, e un gruppo d'innovatori principalmente interessato alla giocabilità. E mai un tradimento fu tanto benedetto!

NON SOLO MONDIALI

Il notevole lasso di tempo, che divide l'uscita di *FIFA '98* dall'inizio dell'avvenimento sportivo preso in

Le scivolate sono il metodo più efficace per portar via la palla all'avversario. Peccato che in questi interventi gli arbitri vedano spesso un fallo da cartellino.

Il sistema impiegato per tirare le punizioni è molto immediato. Basta muovere il freccione rosso nella direzione verso cui indirizzare il tiro e il gioco è fatto.

Ronaldo porta scompiglio nell'area di rigore avversaria. Con le finte offerte dal sistema di controllo, mandare in bambola gli avversari è relativamente semplice.

Le classifiche riassuntive sono molto esaustive. Per i patiti si tratta sicuramente di una chicca imperdibile, per gli altri una mera curiosità.

considerazione, è stato usato come pretesto per introdurre i Mondiali dalla loro lontana porta delle qualificazioni. Le squadre nazionali offerte al giocatore sono così ben 172, un'enormità rispetto alle sole 32 ammesse alle fasi finali, uno sproposito se confrontate alla manciata di formazioni inserite nei primi giochi di calcio della storia.

Da qui a giugno il calcio che conta è però un altro, vale a dire quello fatto dai campionati domestici dei vari paesi. Il particolare non è sfuggito alla Electronic Arts, che ha infatti incluso nelle opzioni la possibilità di giocare le leghe nazionali di ben undici paesi mondiali, per la gioia di tutti i tifosi delle squadre di club in generale e di quelli italiani in particolare. I calciatori che costituiscono ogni singola rosa sono tutti forniti di nomi autentici, qualità tecnico-atletiche verosimili e fattezze molto vicine a quelle delle controparti reali. Nella modalità dei campionati nazionali, gli atleti hanno anche una valutazione in denaro e possono essere trasferiti da una società all'altra, proprio come nella realtà quotidiana del mondo del pallone.
Tra le tante tabelle e classifiche consultabili, riappaiono nuovamente le amate graduatorie dei cannonieri, esordiscono quelle dei giocatori con le migliori performance e confermano la loro importanza le schede riassuntive della forza di ogni squadra.
Sempre in tema di opzioni antecedenti al match giocato, rivestono un ruolo importante tutte le possibilità date al giocatore in chiave strettamente tattica. In questo senso, possono scegliersi i soliti moduli di gioco (4-4-2, 4-3-3 ecc.), l'atteggiamento globale della squadra (votata all'attacco o attenta in fase difensiva), livello di aggressività e formazione titolare. La novità più interessante, ripresa e perfezionata da un'analoga opzione di *World Wide Soccer*, è quella di poter disporre i tre reparti secondo un paio di principi differenti. La difesa può essere sistemata in linea o con il libero, mentre centrocampo e attacco possono schierarsi anch'essi per file perpendicolari al campo o a diamante (con i centrali uno in fila all'altro). Sui singoli si possono impartire poche ma decisive istruzioni. La prima e più importante

La gestione dei replay è una delle sezioni migliori. Non solo permette di rivedere l'azione da una qualsiasi delle otto inquadrature, ma addirittura ne permette il salvataggio su disco.

SCENETTE DIVERTENTI

Alla causa del realismo di *FIFA '98* concorrono anche alcune scenette davvero molto divertenti. Le rimesse laterali e quelle da fondo campo sono sempre precedute dal rito del recupero della palla. Il giocatore incaricato si dirige sulla sfera, la alza con un colpetto sotto e con tutta tranquillità guarda intorno la disposizione dei compagni. Alla lunga la sequenza diventa ovviamente ripetitiva, ma è innegabile che se di realismo si deve parlare, anche di questi aspetti bisogna tener conto. Le scenette più spassose sono però quelle che prendono vita in occasione di un fallo particolarmente cattivo. Il giocatore che subisce l'intervento reclama provvedimenti all'arbitro, mentre colui che si ritrova sotto al naso un cartellino colorato, spesso si lascia andare in gesti di stizza e platealmente ingiuriosi nei confronti della giacchetta nera. Come disse una volta un famoso telecronista sportivo, il calcio è anche questo.

PARTITE AL COPERTO

Una modalità curiosa, ma non esattamente funzionale, è quella della partita in palestra. Due squadre composte da cinque giocatori ciascuna si affrontano in rapidissime partite di calcetto sul parquet marrone di un palazzetto sportivo. Giocabilità e dinamica non cambiano rispetto agli incontri sui manti erbosi, ma paradossalmente il problema di questa modalità è proprio la mancanza di opportuni aggiustamenti. Come tutti sanno, le partite indoor sono estremamente più frenetiche e ricche di capovolgimenti di fronte, quindi non poter disporre di comandi appositamente studiati per situazioni del genere non fa altro che rendere superfluo l'inserimento di una simile opportunità.

Favoloso! Da questa inquadratura l'inconfondibile stadio di San Siro si mostra bello in tutto il suo splendore. Giocarci dentro è un'esperienza da brividi.

riguarda la propensione ad attaccare a scapito di una maggiore copertura in fase di ripiego, mentre con la seconda è invece possibile decidere la posizione da far tenere in campo al singolo, entro una certa zona d'influenza. Tanto per fare un esempio, chi gioca con una difesa a cinque e desidera far galoppare sulle fasce i due esterni, può decidere di stringere le maglie fra i tre centrocampisti, in modo da lasciare libere le corsie laterali. Chi invece ama il pressing alto, ha l'opportunità di avvicinare un centrocampo ben infoltito alla linea difensiva, allo scopo di far stare tutta la squadra nello spazio ristretto di una decina di metri. Peccato che l'interfaccia realizzata per operare queste modifiche si riveli piuttosto macchinosa.

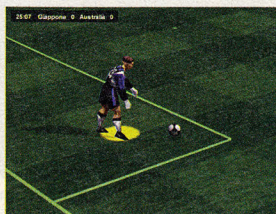
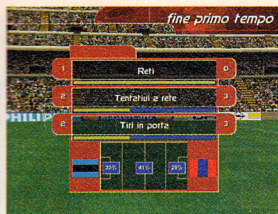
PALLA AL CENTRO

FIFA '98 non è presentato bene solo nelle opzioni strettamente collegate alla vicende del campo, ma è anche un prodotto versatile e adatto alle esigenze di qualunque tipo di giocatore. L'aspetto più indicativo in proposito è l'ampio margine di personalizzazione offerto.
I livelli di difficoltà sono ben tre e la loro incidenza riguarda tanto l'abilità delle squadre tenute sotto controllo dal computer, quanto la complessità della gestione del pallone. In aggiunta possono essere abilitati o meno i supporti del computer in ambito di colpi di testa, cross e tiri in porta. Ma non è tutto, perché chi lo desidera può anche eliminare l'effetto stanchezza dei giocatori e la possibilità di triangolare con il momentaneo aiuto dell'Intelligenza Artificiale.
Insomma, dal principiante al professionista, dal giocatore occasionale al frequentatore assiduo di campi virtuali, tutti possono ugualmente gustarsi le meraviglie offerte da *FIFA '98*, senza dover scendere a inutili compromessi e senza dover passare attraverso il faticosissimo tunnel della pratica.
Ovviamente, un po' d'allenamento è richiesto per giocare ad alti livelli, ma non per questo si tratta di un passaggio obbligato per coloro che hanno semplicemente voglia di farsi una sana partitina di calcio simulato.

Gli ultimissimi parametri sensibili agli interventi del giocatore sono quelli marginali inerenti le condizioni atmosferiche (tra cui sereno, pioggia, neve, ecc.), il tipo di ambiente (notturno o diurno) e lo stadio in cui giocare (16 modelli realmente esistenti, più una palestra). Per quel che riguarda quest'ultima selezione è doveroso segnalare la presenza del mitico stadio milanese di San Siro, che appare in tutta la sua imperiosità sia nelle sequenze filmate di presentazione, sia nel corso della partita vera e propria. In particolar modo, quando un incontro ha luogo all'interno dello stadio dedicato all'indimenticabile Giuseppe Meazza, dal momento in cui i calciatori fanno il loro ingresso sul campo fino a quando non lo abbandonano, la sensazione di trovarsi in un ambiente familiare si fa sentire con una certa intensità. Il pubblico è estremamente reattivo, il colpo d'occhio degli spalti gremiti è notevole e in generale la tensione agonistica si fa sentire ben al di là dei limiti di una mera sfida tra giocatore e computer. Le otto inquadrature disponibili ricoprono un ruolo fondamentale in questo senso, poiché non si limitano a mostrare le azioni di gioco, ma cercano costantemente di dar posto nelle loro immagini allo spettacolo offerto dall'ambiente virtuale circostante.
L'unica pecca del modellino di San Siro riguarda l'errata collocazione del tunnel d'uscita dei calciatori: *FIFA '98* lo ha posizionato in curva sud, tra le poltroncine rosse e quelle blu, quando tutti (beh, forse qualcuno no...) sanno che nella realtà i magnifici campioni milanesi guadagnano il terreno di gioco da un'apertura posta in curva nord, tra le poltroncine verdi e quelle blu.

CALCIO STELLARE

I veri passi in avanti mossi dall'Electronic Arts con questo nuovo *FIFA* non riguardano la grafica, nonostante sia stupenda, ricca di animazioni mozzafiato e filtrabile attraverso una scheda acceleratrice 3Dfx, e nemmeno il sonoro, seppure forte del commento di Massimo Caputi e Giacomo Bulgarelli (tele-

cronisti di TMC), bensì la giocabilità. Il sistema di controllo, fondato su ben otto tasti di fuoco, è immediato, rispondente e soprattutto preciso. Concetti fino ad oggi sconosciuti per la popolare serie di giochi di calcio della Eletronic Arts, ma finalmente entrati di diritto nel dizionario più importante tra quelli attualmente in circolazione. Con gli otto pulsanti è possibile fare praticamente tutto. Due servono semplicemente per fare quello che in gergo è detto il guida-la-palla (trascinamento laterale del pallone con l'esterno o l'interno del piede), uno aziona i passaggi, un altro i tiri e i colpi forti (di testa e in acrobazia), un altro ancora i cross; i restanti azionano gli scatti di velocità, i triangolo e il salto per evitare le scivolate avversarie.

Proprio a voler essere pignoli, anche in *FIFA '97* avevamo a disposizione svariati comandi di gioco, peccato che in questo caso, oltre a essere presenti, funzionino anche perfettamente, senza dare luogo ad alcun ritardo tra la pressione del tasto e l'esecuzione dell'intervento. In termini ludici ciò implica una giocabilità fuori dal comune, illimitata nelle sue possibilità e pienamente efficace nella sua funzionalità. Insomma, tutti i gesti tecnici normalmente godibili durante una partita di calcio, ma anche tutti i colpi da fuoriclasse raramente esibiti dai veri campioni, sono messi a disposizione del fortunato giocatore. E una volta tanto una simile varietà di colpi si dimostra qualcosa di più di una mera trovata spettacolare, perché l'ottima Intelligenza Artificiale che muove i restanti 21 calciatori che si trovano sul campo (11 avversari e 10 compagni di squadra), ricrea situazioni di gioco altamente realistiche. La lotta avviene principalmente a centrocampo, ma ovviamente chi desidera scavalcare il problema con lanci lunghi deve vedersela col duplice ostacolo del fuorigioco e dell'interdizione difensiva. Le manovre fatte di passaggi nello stretto improvvisamente spezzate da spaventose verticalizzazioni, nonché le azioni condotte sulle fasce con triangoli, sovrapposizioni e cross da fondo campo, sono solo due delle tante vie percorribili per arrivare in porta. E una volta in area, quasi come accadeva in *World Wide Soccer*, il portiere mostrerà il fianco alle conclusioni più precise e imparabili, palesando impotenza realistica e incredibilmente appagante per l'attaccante. Mai ci si sente frustrati per un'eccessiva preparazione dei portieri, nemmeno quando in certe occasioni i numeri uno avversari compiono autentici miracoli.

Evidentemente i programmatori cominciano finalmente a vedere più partite di calcio e meno prodotti concorrenti, con il risultato di ricreare situazioni reali, piuttosto di fare un mero passo in avanti rispetto alla concorrenza. Era ora!

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

Far girare *FIFA '98* ottimamente non è affatto una questione da poco. L'alta risoluzione richiede un processore prestante, comunque nulla d'inferiore a un Pentium 133, mentre per quel che riguarda la memoria è bene equipaggiarsi con un quantitativo minimo di 16 MB di RAM. L'unico dispositivo hardware che può risolvere gran parte dei problemi è una scheda acceleratrice 3Dfx, benché anche con una CPU di fascia alta si riesca ad eliminare la pesantezza dei movimenti dello schermo. La disponibilità di un joypad digitale a otto tasti è quasi obbligatoria, almeno se del gioco si desiderano sfruttare tutte le potenzialità, traendo il massimo del divertimento. Infatti via tastiera le cose non vanno molto bene, in particolar modo quando si devono compiere dribbling nello stretto e cross da fondo campo. Basta un momento d'imprecisione e l'azione sfuma in un nulla di fatto. Considerata la qualità del prodotto e l'incredibile dose di realismo, consigliamo a tutti coloro che ne fossero sprovvisti di acquistare un bel joypad di ultima generazione. Sul mercato ce ne sono parecchi da un bel pezzo.

Finta sulla sinistra, tiro e gol! Dribblare il portiere non è affatto impossibile, specie se si è liberi da ogni marcatura difensiva.

COMMENTO

FIFA '98 è riuscito finalmente a portare a termine la missione della conquista del titolo di simulazione calcistica definitiva. Fino ad oggi il traguardo era stato solo accarezzato da alcuni titoli, ma mai nessuno era riuscito a metterci entrambe le mani sopra. Mai nessuno si era presentato con una grafica così bella e copiosa di dettagli. Mai nessuno aveva offerto una giocabilità tanto ricca di comandi e altrettanto immediata e funzionale. Mai nessuno poteva vantare un realismo tanto intenso. Mai nessuno, infine, aveva confuso le idee del giocatore al punto da fargli apparire il gioco una parte della stessa realtà. Graficamente impeccabile, stilisticamente ammirevole e tecnicamente perfetto, _FIFA '98_ ha come unico difetto quello di aver voluto offrire a tutti i costi le voci di due telecronisti sportivi. Non che i giornalisti interpellati siano incompetenti, anzi Caputi e Bulgarelli sono tra i più bravi dell'ambiente, semplicemente il sistema impiegato per far combaciare le frasi con gli avvenimenti sul campo non è privo di imprecisioni. Ad ogni modo, l'entità di questo problema è totalmente irrilevante, così come quella di alcuni altri piccoli difettucci, visibili solo all'occhio armato di un potente microscopio.

GRAFICA 10
GIOCABILITÀ 10
LONGEVITÀ 8
SONORO 8

9

• CASA: Activision • SVILUPPATORE: Id Software • INTERNET: Http://www.idsoftware.com
• DISTRIBUTORE: Software & Co. • TELEFONO: 0332/861133 • PREZZO: L. 99.000

Il terremoto ritorna

"Il miglior gioco mai visto" potrebbe sembrare un'affermazione eccessiva. Ma in questo caso è giustificata: stiamo parlando di *Quake II*, il seguito del più famoso sparatutto in soggettiva. E i geniacci della Id Software si sono dati da fare per produrre qualcosa che va ben oltre le più rosee aspettative.

Le persone hanno gusti diversi, per fortuna. A qualcuno piace il calcio, qualcun altro preferisce i giochi di strategia. Ci sono individui che optano per la musica classica, mentre altri preferiscono le sonorità industriali dei Nine Inch Nails. Ma c'è qualcosa che accomuna praticamente tutti gli amanti dei videogiochi: quella sensazione di prurito alle mani, quel sano desiderio di iniettare un po' di plasma incandescente nel corpo del primo alieno o zombi disponibile.

Parliamo, insomma, degli sparatutto in soggettiva. Potremmo, senza eccessiva approssimazione, definire gli sparatutto in soggettiva come in miglior genere di videogiochi (per lo meno dal punto di vista del consenso). *Quake II* è il miglior sparatutto in soggettiva che si sia mai visto. Dunque, con un semplice sillogismo, si ottiene che *Quake 2* è il miglior gioco mai visto. Tuttavia, comprendiamo che non basta la logica aristotelica perché ci si possa convincere della verità della nostra affermazione. Parliamo quindi di fatti: grafica assolutamente sconvolgente; nemici intelligenti; giocabilità divina sia per un giocatore singolo che per più gioca-

tori; enigmi complessi, ben diversi da "tira la leva, prendi la chiave, apri la porta, tira la leva ecc." *Quake II* ci offre subito una eccellente intro filmata, che ci presenta la trama che fa da sfondo al gioco. Contrariamente a quello che succede nella maggior parte dei titoli in commercio, faremo bene a seguire attentamente lo svolgersi degli eventi. Vengono infatti fornite informazioni preziose, che ci eviteranno di venire massacrati inutilmente o di ritrovarci smarriti e senza obiettivi. Anche più avanti nel gioco ci verranno proposti dei filmati, che seguono (o anticipano) il nostro progresso, e anche in questo caso è una buona idea prestare una degna attenzione alle immagini. Ma non è certamente uno sforzo, vista la qualità della realizzazione. Ma i filmati non sono quello che ci interessa di un gioco...

VISIONI CELESTIALI

Così come dei film ci si ricordano soprattutto gli attori (ok, anche il regista), il primo aspetto che si nota in un videogioco è la grafica. E in questo campo *Quake II* è destinato a fare scuola, come il suo illustre predecessore. Fin dal primo istante di gioco siamo travolti da un realismo senza precedenti - ma ammettiamo la realtà, è necessaria una scheda acceleratrice 3D (3Dfx e

I mostri di fine livello sono eccezionalmente difficili da uccidere. Per nostra fortuna avremo a disposizione molte armi dotate di immensa potenza distruttiva.

PowerVR sono i chip attualmente supportati). Nonostante tutta la buona volontà di John Carmack, il geniale sviluppatore, giocare senza una scheda 3D è ben misera cosa, in confronto a ciò che si prova utilizzando un buon acceleratore. Ma questo è solo un motivo in più per comprare una scheda adeguata, naturalmente.
In situazioni hardware ottimali, la grafica di *Quake II* ha tutte le caratteristiche che si possono volere, e anche qualcuna in più. Le luci colorate aggiungono una dimensione di realismo incredibile, così come i fenomenali effetti di trasparenza - che hanno anche un impatto in termini di gioco, fra l'altro: se ci tuffiamo in acqua per sfuggire ai colpi dei nemici sarà più difficile venire colpiti, ma loro ci continueranno a vedere e a sottoporci ad una gragnuola di colpi.
Le texture (il "rivestimento" degli oggetti, quello che simula il materiale) sono estremamente dettagliate, e tutt'altro che ripetitive.
Troveremo, nel corso delle nostre peregrinazioni, ambienti di ogni tipo, con pareti di roccia, metallo e muratura, magari coperte da stendardi istoriati con simboli pseudonazisti. Troveremo incandescenti fiumi di lava, raggi laser, sculture verdi e amenità varie, disposti in stanze dalle dimensioni colossali, oppure sotto l'incredibile cielo che ci aspetta quando vaghiamo all'esterno degli edifici - la scala su cui è costruito *Quake II* è titanica, con immensi pozzi verticali e hangar

Gunner

Enforcer

Berserker

Gladiator

Parasite

Mutant

I MOSTRI

Gunner: Questi avversari sono praticamente umani, dunque facilmente riducibili ai minimi termini. Sono così idioti che, lasciati per conto loro, sono più che disposti ad attaccare i propri simili. Smodatamente stupidi, facili da uccidere e poco armati.

Enforcer: Sono grandi e grossi, e i loro colpi fanno abbastanza male, tuttavia non è difficile ucciderli anche con armi leggere. Meglio evitare di ridurli in spezzatino, altrimenti i loro cadaveri attireranno grossi sciami di mosche.

Berserker: Ci vuole un bel po' di piombo per ridurre all'impotenza questi signori, e nel frattempo loro cercheranno di arrivarci il più vicino possibile per infilzarci su quell'antipatico spuntone metallico. Meglio tenerli a distanza.

Gladiator: Cattivi eccome, questi. Visto che usano la Railgun, quando un loro colpo ci raggiunge fa piuttosto male. Per fortuna sono piuttosto lenti, per via delle zampone robotiche, ma ci vuole un po' di tempo per abbatterne uno.

Parasite: Questi mostriciattoli, oltre ad avere un aspetto davvero disgustoso, sono anche cattivelli. Sono infatti in grado di attaccare a distanza, grazie alla lingua, e non sono per nulla facili da eliminare, nonostante l'aspetto.

Mutant: Sono, evidentemente, i mostri più colorati e, probabilmente, quelli che si muovono più in fretta.
Oltre a questo, hanno anche le braccia piuttosto lunghe e riescono ad assorbire un consistente numero di proiettili prima di andare giù. Se arrivano troppo vicini fanno male.

Icarus: Oltre a volare, questi nemici sono terribilmente ostinati: continuano a girarci attorno sparando, fino a che non vengono abbattuti. Bisogna avere una buona mira per tirarli giù, soprattutto perché, essendo ben protetti, non basta un colpo solo.

Chick: Non ci si deve lasciar trarre in inganno dalle giunoniche proporzioni e dalle moine che fanno, visto che sono ben armate ed estremamente omicide.
C'è di buono che non sono troppo difficili da eliminare, ma sono anche in grado di rialzarsi quando credevamo di averle abbattute.
Eccellenti candidati ad un serio maciullamento del cadavere.

Tank: Questi tizi sono interamente macchine. Tuttavia, siccome gli altri mostri li prendono in giro per la loro mancanza di umanità, hanno deciso di indossare le facce che strappano agli umani uccisi. Sembrerebbe.
Grossi, poderosi, ottimamente armati e capaci di resistere a molti colpi.

Brain: I Brain sono pericolosi, perché giocano con il nostro cervello - quando si viene attaccati da uno di questi, non si riesce più a vedere distintamente.
Quando ci si ritrova in mezzo ad un gruppo di mostri, è una buona idea uccidere i Brain per primi.

Flier: Piccoli e fastidiosi, questi robot possono sparare da distanze considerevoli e sono piuttosto difficili da colpire.

Technician: Questi spiacevoli individui sono armati con dei laser ad alta potenza e tendono a volare in zone dove non sono facili da colpire.
Sono tutt'altro che semplici da eliminare. Per fortuna, un bel razzo tende a ridurli in poltiglia.

I Boss: Neanche da pensarci. I poveri umani come noi non dovrebbero trovarsi di fronte a gentaglia come questa, ma capita...

Icarus

Chick

Tank

Brain

Flier

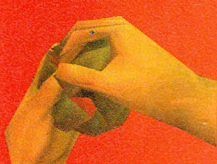
Technician

dal soffitto a centinaia di metri di metri di distanza.

C'È VITA NELLO SPAZIO...

...ma dura ben poco. La seconda cosa che colpisce di *Quake II* è l'impressionante cattiveria di cui sono capaci i nemici. I primi che incontriamo, i Gunner, sono tutt'altro che geni, ma questo non impedisce loro di chinarsi e nascondersi dietro agli angoli per evitare i nostri colpi, mentre si danno da fare per ridurci in poltiglia. Proseguendo nel gioco incontriamo legioni di avversari sempre più feroci e intelligenti. Alcuni dei mostri sono piuttosto standard, senza caratteristiche particolari, ma altri, come i Brain, non diversi da tutto quello che abbiamo visto finora. Questi mascalzoni, infatti, si mettono a giocare con il nostro cervello non appena ci vedono, facendo apparire macchie luminose e incasinandoci generalmente la vista. Poiché, a differenza di *Quake*, incontreremo spesso gruppi di mostri desiderosi di farci a polpette, questa peculiarità dei Brain li rende nemici temibili, da eliminare per primi durante gli scontri.

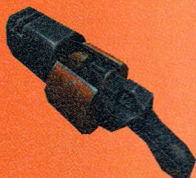
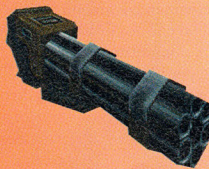
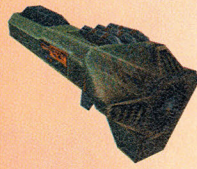
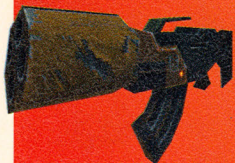
Ma non sempre la scelta è così facile. Avremo anche a che fare con nemici come i medici, che si mettono a riportare in vita i mostri che abbiamo già abbattuto, o come i poderosi Berserker, che utilizzano una sorta di arpione installato sul braccio per infilzarci come rane e sbatterci di qua e di là - non sarà facile vedersela con tutti quanti

LE ARMI

Granate: Abbiamo finito le munizioni? Invece che usare i pugni, abbiamo una possibilità interessante, offerta dalle granate. Per utilizzarle dobbiamo premere G, per innescarne una. Poiché si può prendere la mira con il mirino (da tenere assolutamente attivo), questa arma si rivela comodissima in situazioni apparentemente disperate.

Blaster: L'equivalente di una pistola ad acqua. Per eliminare anche i nemici più deboli sono necessari tre o più colpi. Sarebbe completamente inutile, se non fosse che non richiede munizioni, e che ci sono situazioni in cui utilizzare una granata è eccessivo o suicida (ad esempio in un ascensore).

Shotgun: Meglio non farsi trarre in inganno dal design moderno e - apparentemente - efficiente. Il fucile a pompa è terribilmente lento da ricaricare, e non fa molti danni. Il vantaggio principale è dato dal ridotto consumo di munizioni, che comunque si trovano in abbondanza in tutti i livelli. Ricordiamo che a distanze eccessive è praticamente inutile.

Super Shotgun: Per quanto non sia l'arma più potente, è facile ritrovarsi a utilizzarla spesso all'interno del gioco. La doppia canna permette una devastazione totale dei nemici di basso livello, e dà qualche chance anche con quelli più grossi.
Anche la ricarica è abbastanza rapida, e non consuma troppe munizioni.

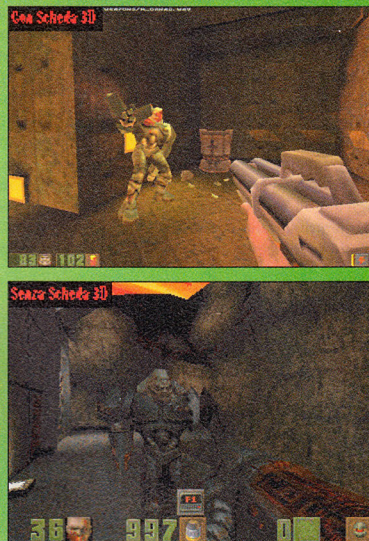
Machine-Gun: Se ci si abitua al rilevamento verticale (la tendenza dell'arma a puntare verso l'alto dopo ogni colpo), la mitragliatrice consente dei rapidi massacri di nemici. Lo svantaggio evidente è che le munizioni vanno giù piuttosto in fretta, ma ci sono situazioni in cui saremo ben felici di averla.

Grenade Launcher: Il lanciagranate è un'arma estremamente pericolosa - sia per gli avversari che per noi. Basta farsi prendere dal panico e schiacciare il grilletto nel momento sbagliato, e ci libereremo immediatamente di tutti i nostri problemi, sporcando anche in giro. Però è bello da vedere e fa un rumore spettacolare.

Chaingun: Tenendo premuto il grilletto per un tempo sufficiente, potremo emettere un vero e proprio fiume di munizioni, una striscia ininterrotta di piombo che parte dalla canna e arriva a quello che resta del nemico. Consuma munizioni a una velocità impressionante, ma dà una soddisfazione incredibile.

Rocket Launcher: Un ottimo modo per suicidarsi è usare il lanciarazzi in uno spazio ristretto. D'altro canto, la pura e semplice potenza del razzo rende praticamente certo l'abbattimento di quasi ogni avversario - o parete, probabilmente. Attenzione, però, visto il tempo geologico necessario per ricaricarlo

Hyperblaster: La potenza distruttiva di questo arnese è francamente sconcertante, soprattutto perché si può sparare a raffica, con una frequenza veramente mostruosa. Tuttavia, la velocità con cui vengono consumate le munizioni è altrettanto mostruosa, e non è difficile ritrovarsi a secco nel momento peggiore (uno qualunque, cioè).

Railgun: Ah, il piacere che si prova utilizzando questo strumento di morte... Se solo ci fossero più munizioni, sarebbe la nostra arma preferita. Così come stanno le cose, comunque, dobbiamo accontentarci di definirla la più piacevole, da usare e da vedere.

BFG10K: Vista la terrificante penuria di munizioni, è meglio tenere da parte quest'arma per i momenti in cui siamo circondati da mostri bramosi di sangue. Quando la si utilizza, viene emesso un laser verde che si suddivide, raggiungendo ogni mostro sullo schermo e riducendoli a piccole masse di carbonella.

ACCELERAZIONE PROGRESSIVA

L'onestà è la prima virtù di una buona rivista, e noi cerchiamo di essere onesti. Proprio questa virtù ci impone di chiarire un concetto fondamentale. Correre al negozio e comprare *Quake II* potrebbe non essere una buona idea. Prima di farlo, è meglio comprare una scheda 3Dfx o PowerVR, se non si vuole rimanere *molto* delusi dal nostro acquisto. Il gioco è abbastanza contento di funzionare anche senza un'acceleratore 3D, ma la differenza tra la modalità normale, con schermo a 320x200, e quella accelerata a 640x480 è assolutamente impressionante. Più o meno, l'effetto è quello che si avrebbe usando la versione accelerata, e mettendo davanti al monitor un vetro rinforzato, di quelli con il filo di ferro disposto a quadrati.
Non si può sottolineare a sufficienza l'importanza di una scheda 3D nell'economia di *Quake II*. Poiché vengono utilizzate le librerie OpenGL, la scheda dovrà essere una 3Dfx o una PowerVR (i driver OpenGL per PowerVR sono stati recentemente utimati).
Giocare a *Quake II* senza accelerazione hardware riduce sensibilmente la frame rate, costringe a utilizzare una risoluzione quattro volte minore, priva dei meravigliosi effetti di luce, e rende molto più difficile l'intercettazione delle aree segrete.

Se le schede 3D fossero una moda passeggera e costassero milioni, lo troveremmo inopinato, ma in questo caso la situazione lo rende accettabile.
Tutti i giochi migliori in commercio di questi tempi fanno uso di una scheda 3D, e questo stato di cose sarà stabile per il prossimo anno. Inoltre, per un gioco come questo, possiamo vedere l'acquisto come una opportunità, piuttosto che come obbligo.
Le prime schede supportate, come dicevamo, sono quelle basate sui chip 3Dfx e PowerVR.
Possiamo comunque aspettarci versioni per gli altri modelli nel giro di qualche mese. Per quanto non si tratti di un margine clamoroso, *Quake II* funziona leggermente meglio utilizzando una scheda 3Dfx. La differenza, probabilmente dovuta alla maggiore esperienza degli sviluppatori su macchine 3Dfx, è comunque rilevabile solo mettendosi a misurare la frequenza dei fotogrammi. Inoltre, per qualche motivo la scheda PowerVR fa perdere qualcuno degli effetti di luce, e l'aspetto generale è un tantino più monotono.
Comunque, entrambe le schede offrono dei miglioramenti così impressionanti rispetto alla versione software che l'acquisto dell'una o dell'altra è assolutamente giustificato.

contemporaneamente. Soprattutto a causa della notevole AI che è stata loro infusa.

Oltre ad utilizzare decentemente le manovre difensive, i ribaldi non avranno particolari problemi neanche nell'applicare tattiche degne di un commando, con tentativi di accerchiamento e amenità varie.

Quello che ci salva è il fatto che, spesso, non nutrono particolare affetto per i loro simili, quindi potremmo trovarne un paio dediti al massacro reciproco, e starcene lì a guardare mentre si fanno a pezzi - meglio rimanere ben nascosti, comunque.

I FERRI DEL MESTIERE

Tutti questi nemici richiedono un trattamento adeguato, ovviamente. E infatti la Id ci propone un buon numero di strumenti di distruzione con i quali farci strada attraverso la città di *Quake II*. Le considerevoli modifiche apportate alla fisica del gioco si fanno sentire anche in questo campo, naturalmente, offrendoci una realistica simulazione del comportamento delle armi. Ad esempio, il rilevamento verticale delle armi è stato intensificato - quando si utilizza la mitragliatrice, già dopo il terzo proiettile emesso, la linea di fuoco si è spostata sensibilmente verso l'alto (non è un caso che, nella vita reale, le armi a ripetizione offrano quasi sempre la possibilità di sparare mini-raffiche da tre colpi). Naturalmente, ciò fa sì che sia necessario un approccio ragionato agli attacchi, e che non ci si lasci prendere dal panico quando si spara.

In molte delle armi si nota l'eredità dei precedenti titoli delle Id, come *Doom* e *Quake*. Ritroviamo infatti il fidato shotgun (fucile a pompa), stavolta affiancato anche dal fratello maggiore, il super-shotgun dalla maggiore potenza distruttiva. Un'altra arma entusia-

La Chaingun ha degli effetti devastanti contro gruppi di mostri molto vicini tra loro. I nemici però cercheranno sampre di evitare i nostri colpi.

Sicuramente questo mostro è ispirato alle orride creature di "Alien": infatti ha la cattiva abitudine di saltarci addosso.

Come nel primo *Quake*, tutti i mostri sono "costruiti" con poligoni tridimensionali e ricoperti con immagini altamente dettagliate. Anche le nostre mani, d'altra parte, sono ora completamente tridimensionali.

smante è la chaingun (mitragliatrice a canne rotanti) dalla velocità di fuoco variabile. Se si spara in modo continuativo, la frequenza dei proiettili aumenta rapidamente, fino ad arrivare alla creazione di una "nuvola" di piombo che elimina praticamente qualunque nemico. Naturalmente, le munizioni calano ad una velocità impressionante, ma la sensazione che si prova comportandosi come nella memorabile scena di "Predator" è talmente piacevole… Il culmine del piacere omicida, tuttavia, è quello suscitato dalla railgun (arma a binario magnetico). Graficamente, la traiettoria a spirale che viene impressa ai colpi è uno degli effetti più azzeccati che ci sia mai capitato di vedere - basta dare un'occhiata alle immagini di queste pagine - e per quanto riguarda il potere offensivo siamo vicini al top, rappresentato da due vecchie conoscenze: il lanciarazzi e il BFG10K. Il primo è un'arma devastante - da non utilizzare a distanza ravvicinata, se non si vuole assicurare una facile vittoria ai nemici - ma severamente limitata nelle sue potenzialità a causa del lungo tempo necessario per ricaricarla. Il secondo è da usare soprattutto in scontri con gruppi di avversari, giacché proietta un raggio energetico che si suddivide in tanti fasci quanti sono i nemici, che rimarranno prontamente inceneriti.

Nonostante questi mezzi, comunque, l'arma più efficiente è probabilmente il super fucile a pompa, sufficientemente potente, relativamente veloce da caricare e con munizioni reperibili abbastanza facilmente. La sua efficacia è inversamente proporzionale alla distanza che ci separa dal bersaglio, il che significa che l'utilizzo contro i nemici come i Berserker, che attaccano volentieri a distanza ravvicinata, ci mette in situazione di estremo pericolo.

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

Ci si rende conto della impressionante difficoltà che si incontra sviluppando un gioco come *Quake II* se si dà un'occhiata al programma utilizzato per progettarne i livelli.

Prima è stato necessario pianificare una mappa bidimensionale del livello (quella che si vede nella parte bianca), mentre si osserva un'anteprima del risultato nella finestra 3D in alto a sinistra. Perché fosse possibile creare le complesse architetture di *Quake II*, è stato usato un cosiddetto sistema a "pennelli", l'equivalente dei mattoncini del Lego. Questi blocchi fondamentali vengono manipolati e giustapposti, sistemandoli a dovere prima di ricoprirli con le texture. Anche i punti in cui troveremo oggetti, mostri e aree segrete sono accuratamente pianificati usando questo editor, con i risultati che possiamo vedere. Abbiamo, finalmente, un credibile esempio dell'importanza di avere livelli progettati con coerenza. Grazie, Id.

QUASI COME UN'AVVENTURA

Uno degli aspetti più gradevoli è dovuto al fatto che i cambiamenti nell'AI dei nemici e nell'architettu-

Grazie a questa immagine è possibile notare gli incredibili giochi di luce colorata tipici di *Quake 2* (a patto di avere una scheda grafica accelerata).

Lanciando un missile noteremo il sistema grafico di illuminazione in tempo reale, che rende le esplosioni terribilmente realistiche.

I nemici sono dotati di una intelligenza artificiale veramente evoluta: si nascondono, si ritirano se feriti e sono in grado di evitare i nostri colpi.

ra dei livelli non sono solo cosmetici, ma si riflettono in una variazione della struttura del gioco. Laddove siamo stati abituati a sparatutto 3D in cui i livelli erano semplicemente sequenze di corridoi e stanze da esplorare e ripulire dai nemici in successione, *Quake II* sfrutta un approccio più realistico e non-lineare. Il mondo è composto da unità - gigantesche, fra l'altro - logicamente connesse tra di loro, e strutturate in modo coerente al loro interno. Le unità sono porzioni della città aliena in cui abbiamo da completare un obiettivo generale. Per fare ciò, tuttavia, dovremo risolvere una serie di sotto-obiettivi, che spesso comprendono il muoversi da un livello all'altro dell'unità per fare qualcosa (attivare interruttori, certo, ma anche recuperare CD-ROM, trovare cubi d'energia e chiavi eccetera). Questi sotto-obiettivi sono tutt'altro che semplici - una singola unità di *Quake II* richiede più o meno lo stesso impegno di tutto il primo *Quake*.

Questo approccio, più strutturato e divertente del "vai e massacra", ci impone di imparare ad usare il tasto F1, con il quale verremo a conoscenza dei sotto-obbiettivi man mano che compaiono, ma richiede anche una diversa filosofia di gioco. Nell'unità 3, la prigione, ci accorgeremo che c'è più di un modo per risolvere i problemi e il primo a venire in mente non è sempre il migliore.

Nel blocco di detenzione, infatti, dovremo trovare un modo di eliminare la rete di sicurezza, composta da guardie e trappole, per preparare la strada alla futura invasione. Tentare di farlo balzando davanti alle guardie e sparando (o facendo "bu!", che comunque ha lo stesso effetto) risulta immancabilmente nel venire triturati.

Meglio un approccio laterale e furtivo, che ci permette di cogliere le guardie dalle spalle (facendo loro il doppio dei danni e compiendo immani massacri, per giunta) ed impedire loro di premere i pulsanti d'allarme.

TRAPPOLE E ALTRO

Anche se non ci fossero i nemici, non avremmo comunque vita facile per raggiungere i nostri obiettivi: *Quake II* è pieno di trappole e altri antipatici ostacoli. Si va dai più banali colpi di laser che ci raggiungono quando meno ce lo aspettiamo, provocandoci semplicemente qualche danno, a barriere energetiche. Talvolta queste ultime sono relativamente semplici da superare, inginocchiandosi o saltando, ma altre volte dovremo ricorrere a tutta la nostra astuzia, trovando sistemi per deviare i raggi oppure cercando qualche modo per spegnerli.

Il lato positivo è che, purché non si sia in condizioni di salute veramente disperate, non succede mai di ritrovarsi morti solo perché si è

Con una semplice pistola non riusciremo a ingliggere grandi danni a quel mostro; meglio utilizzare una granata!

Abbiamo di fronte a noi un Icarus, che oltre a poter volare, è decisamente robusto e possiede un intenso volume di fuoco.

passati sulla mattonella sbagliata e si è attivata una trappola. Per quanto riguarda i power-up, troviamo quelli classici del genere, come invulnerabilità e kit di pronto soccorso, ma anche nuove entrate, come la bandoliera che aumenta la quantità di munizioni che possiamo trasportare, e l'adrenalina, che aumenta il livello massimo di saluto.
Una gradita innovazione rispetto al predecessore è data dal fatto che ora potremo utilizzare gli oggetti recuperati nel momento scelto da noi, invece che appena raccolti. Si deve notare, tuttavia, che proprio la raccolta degli oggetti più potenti tende a scatenare l'inferno attorno a noi, con torme di nemici assetati di sangue che spuntano fuori da ogni dove - potrebbe *già* essere il momento migliore per usare il potenziamento.
Insomma, *Quake II* è un gioco meraviglioso. La Id Software ha stabilito una pietra miliare nella storia dei videogiochi, un esempio che gli altri sviluppatori cercheranno di seguire per i prossimi anni.

Tutto è studiato con tale acume e coerenza che il risultato è credibile e divertentissimo - talvolta incontreremo i nostri commilitoni, sottoposti alle più impressionanti torture, solo per sentirci chiedere di porre fine alle loro miserie, azione buona, generosa e che permette di recuperare munizioni e altri oggetti fondamentali. Il gioco è stato grandemente equilibrato sotto tutti i punti di vista.

La giocabilità multigiocatore - che purtroppo in Italia rimane l'aspetto meno attraente, viste le ridicole velocità di collegamento che possiamo aspettarci a causa dei server a nostra dosposizione - è comunque impressionante, per quanto non siano stati scritti livelli appositi. Per quanto riguarda i giocatori singoli, avremo pane per i nostri denti per un tempo più che adeguato, e in ogni secondo penseremo: *Quake II* è il miglior gioco del mondo.
E avremo ragione.

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

Il sistema minimo necessario per far funzionare questo capolavoro è un Pentium 90 con 16MB di RAM e un CD-ROM 4x. Stiamo però parlando di un risultato intollerabile, nulla a che vedere con quello che possiamo ottenere da un sistema adeguato, cioè un Pentium 166 con 32 MB di RAM e scheda acceleratrice 3D - *questo* è quello che vogliamo vedere in un gioco così.
Vengono supportate tutte le principali schede audio, naturalmente, così come i principali sistemi di puntamento (ma noi preferiamo l'accoppiata mouse/tastiera). I più fortunati potranno anche avvantaggiarsi dell'opzione per multigiocatore, che supporta Internet, scontri diretti via modem e le reti locali. Sarebbe bello avere una rete locale in casa...

COMMENTO

GRAFICA 10
GIOCABILITÀ 9
LONGEVITÀ 9
SONORO 9

Oltre dire che è una delle esperienze migliori che si possano fare con un computer, cosa possiamo aggiungere? Che ha la grafica più bella che si sia vista finora? Che i nemici sono nettamente più intelligenti di buona parte delle persone che conosciamo? Che ci sono armi così devastanti che anche Zhirinowski si sentirebbe un tantino a disagio? Che il livello di immersività è lo stesso che ci aspetteremmo da un giretto nel cyberspazio con Johnny Mnemonic e il Tagliaerbe? Macché, queste sono inezie. Basta dire che *Quake II* è anche meglio di come speravamo che fosse. Da comprare (assieme ad una scheda 3D, naturalmente) appena possibile.

9

• CASA: Eidos • SVILUPPATORE: Core Design • INTERNET: http://www.eidos.com
• DISTRIBUTORE: Leader • TELEFONO: 167/821177 • PREZZO: L. N.D.

Il ritorno di Lara Croft

GIOCO DEL MESE

L'eroina più affascinante della storia dei videogiochi è pronta per vivere insieme a noi una nuova, incredibile avventura: è infatti finalmente disponibile *Tomb Raider 2*, un'altra magistrale interpretazione della bella Lara Croft, qui più in forma che mai...

Quando - dodici mesi or sono - *Tomb Raider* fece capolino sugli scaffali dei negozi, probabilmente nessuno immaginava il successo che avrebbe ben presto riscosso, diventando uno dei giochi più apprezzati di tutti i tempi. Merito senza dubbio dello spettacolare sistema audiovisivo, che poteva contare su una grafica magnifica (tra le prime, tra l'altro, a sfruttare le potenzialità delle schede acceleratrici 3D) e una colonna sonora d'eccezione. Merito però anche della protagonista, la nobile inglesina Lara Croft - una intrigante archeologa inglese dalle nobili origini con un debole per le avventure alla Indiana Jones. Condurre un così interessante alter ego attraverso scenari antichi e dimenticati, carichi di un'atmosfera tanto irreale quanto coinvolgente, è stato un piacere che ha accomunato milioni di giocatori di tutto il mondo, e li ha uniti nella spasmodica attesa del seguito di *Tomb Raider*. È una fortuna, quindi, che tante speranze non siano state tradite: *Tomb Raider 2* è infatti un grandissimo gioco, più che degno successore di un antenato così prestigioso. Vi si ritrovano - immutati - tutti i punti di forza del primo episodio con l'aggiunta di svariate migliorie che, pur non stravolgendo il prodotto originale, lo rendono più completo e accattivante. Analizziamo dunque insieme i segreti del successo del ritorno di Lara Croft.

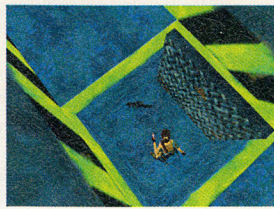
MONDI SOMMERSI

Lasciato il continente perduto, teatro dell'epilogo di *Tomb Raider*, per la bella archeologa è tempo di rimettersi all'opera, in caccia dei frammenti più interessanti delle civiltà del passato. La ritroviamo così sulla Grande Muraglia, alla ricerca del Seraph, un pugnale dallo straordinario - e piuttosto ambito - potere: l'introduzione ci mostra infatti (con efficacia cinematografica) l'ultimo proprietario della terribile arma, un imperatore cinese trasformato in un enorme drago che conduceva le sue truppe alla conquista del tormentato territorio tibetano.

Il malvagio reggente non aveva però fatto i conti con un giovane monaco, che proprio in extremis riusciva a strappargli l'amuleto ponendo così fine alla cruenta battaglia. Da allora l'arma venne custodita da un gruppo di religiosi, desiderosi solo di tenerla lontano dalle mani sbagliate; purtroppo però l'artefatto scomparve in circostanze misteriose, per poi finire nelle grinfie di altri oscuri perso-

Abbiamo scelto questa immagine per l'apertura della recensione poichè sintetizza perfettamente *Tomb Raider 2*: grafica da sogno, misticismo e un'atmosfera incredibile, che riesce a coinvolgerci in modo assolutamente totale. Strepitoso.

MENS SANA IN CORPORE SANO

Non sappiamo se Lara nel tempo libero si diletti anche col latino (probabile, da brava archeologa): è comunque certo che non perde occasione per tenersi in forma in vista dei suoi impegni in giro per il mondo. La bella inglesina ha quindi pensato bene di trasformare il giardino della sua magione (già ammirata in *Tomb Raider*) in un vero e proprio percorso di guerra, da affrontare sempre più agilmente e velocemente. In effetti, una sessione di intenso allenamento prima di iniziare l'avventura è caldamente consigliata per una buona serie di ragioni: innanzitutto per potersi impratichire col metodo di controllo e sperimentare in relax tutte le mosse; poi per ammirare la villa dove la nostra eroina vive insieme al vacillante maggiordomo; infine, per vivere qualche momento di amarcord quando si ritrovano in cantina alcuni souvenir di *Tomb Raider*.
Già, ma come ci si arriva in cantina? La risposta è nel labirinto di siepi e i flare...

naggi bramosi del potere dell'occulto. *Tomb Raider 2* è proprio la storia della ricerca di questo antico amuleto dalle enormi e tremende potenzialità, e della lotta per la sua conquista che vede scontrarsi, oltre alla nostra eroina, due opposte fazioni rappresentanti naturali del bene e del male. Non vogliamo dire di più per non rovinarvi la sorpresa, giacché la trama avvincente e ricca di rivelazioni inaspettate e colpi di scena è uno dei punti di forza di questo titolo. Ad ogni modo, Lara dovrà affrontare prove davvero impegnative un po' in tutto il mondo, dalla bellissima Venezia al gelido Tibet, da una piattaforma petrolifera ai resti di una prestigiosa nave da crociera coricata in mezzo all'oceano. Aggiungere altro, lo ripetiamo, sarebbe un delitto: vivere l'evolversi dell'avventura in prima persona, nei panni della protagonista, è tanto stimolante quanto coinvolgente.

L'AVVENTURA CONTINUA

Come abbiamo già detto, lo schema di gioco di *Tomb Raider* non è cambiato nel suo seguito: si tratta, sostanzialmente, di un'avventura dinamica che unisce la classica azione degli sparatutto in soggettiva (tipo *Quake* o *Duke Nukem*) alla risoluzione di enigmi di diversa difficoltà che caratterizza invece le avventure vere e proprie. Un connubio che si è già dimostrato vincente nell'originale, grazie soprattutto alla versatilità del metodo di controllo ed alla varietà degli ostacoli da superare. Lara, infatti, per affrontare con successo tutte le fasi del gioco può non solo contare sulla sua incredibile abilità fisica - che le consente tra l'altro di saltare, aggrapparsi ai bordi e spostare blocchi di piccole dimensioni - ma anche su un'ottima mira, con la quale può sfruttare al meglio le armi che incontra nel corso del gioco per sbarazzarsi dei nemici più antipatici.

Chi si è cimentato in *Tomb Raider* sa bene quanto sia facile, con un po' di pratica, risolvere situazioni apparentemente inestricabili con una opportuna combinazione di movimenti, realizzabile con grande facilità e immediatezza grazie all'ottimo metodo di controllo, che condensa in pochi tasti tutte le mosse principali.

Facciamo un esempio: in una situazione abbastanza tipica, Lara si trova davanti un baratro che deve assolutamente oltrepassare per procedere nell'esplorazione del livello.

Cammina quindi verso il bordo, dà un'occhiata in giro per valutare correttamente le distanze, poi effettua un saltino indietro giusto per prendere la rincorsa, realizzare un lungo salto e aggrapparsi in extremis al bordo opposto. A questo punto, non le resta che tirarsi su (magari con una perfetta verticale...) e sfoderare le armi per eliminare il nemico che le si stava pericolosamente avvicinando.

Niente male, vero?
Considerando infatti che nel gioco sono state implementate sequenze ben più impegnative e spettacolari, prepariamoci a vivere in prima persona situazioni che finora avevamo potuto ammirare solamente al cinema!

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

Tomb Raider 2 sfrutta finalmente alla perfezione le discusse librerie grafiche Microsoft DirectX, ed in particolare la loro sezione dedicata al 3D, denominata Direct3D. In virtù di questa scelta di progettazione, tutte le schede acceleratrici vengono automatiche utilizzate - anche se con prestazioni sensibilmente diverse a seconda delle potenzialità dei diversi prodotti. Al contrario, il primo *Tomb Raider* girava ancora sotto DOS (pur essendo compatibile Windows 95); per questo motivo, gli sviluppatori si videro costretti a realizzare svariati patch (programmi correttivi) per garantire la compatibilità con le schede acceleratrici 3D che cominciavano a diffondersi un anno fa, cioè Matrox Mystique, Creative 3D Blaster e 3Dfx (Diamond Monster e Orchid Righteous).

Altra importante caratteristica tecnica di *Tomb Raider 2* è il light sourcing in tempo reale: l'illuminazione dello scenario non è cioè fissata a priori dai grafici, ma può essere modificata interattivamente dal giocatore. È una tecnica grafica nota e abbastanza diffusa, che contribuisce significativamente al realismo del gioco. Per contro, risulta decisamente impegnativa per il processore che deve tenere traccia di un ulteriore aspetto del già mastodontico sistema grafico. Per fortuna ci sono le schede 3D a dargli una mano...

MUOVITI, MUOVITI!

Una delle caratteristiche peculiari di *Tomb Raider 2* è la grande libertà di movimento di cui gode la protagonitsa. Lara infatti ha un'abilità fisica davveno notevole, e può realizzare azioni complesse con una semplice sequenza di movimenti. Il metodo di controllo, fortunatamente, è immediato e intuitivo: bastano pochi minuti di gioco per imparare tutte le mosse principali. Vediamole dunque una per una, facendo riferimento alla tastiera: CONTROL per azione, ALT per il salto, SHIFT per camminare e le frecce per correre in tutte le direzioni.

Ci possiamo arrampicare su alcune pareti premendo il tasto CONTROL.

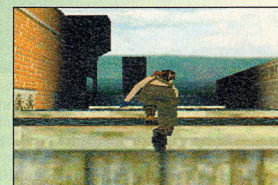
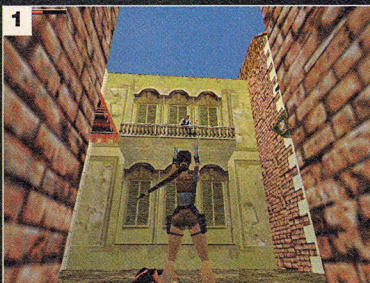
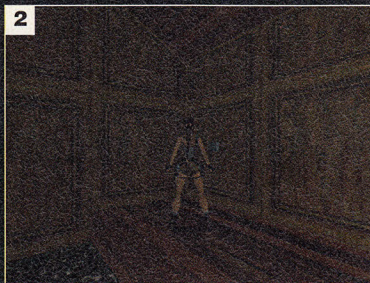
Ci sono diversi tipi di salti: da fermo, in corsa e in corsa con presa finale.

Per utilizzare la carrucola e tutti gli altri oggetti, premiamo CONTROL.

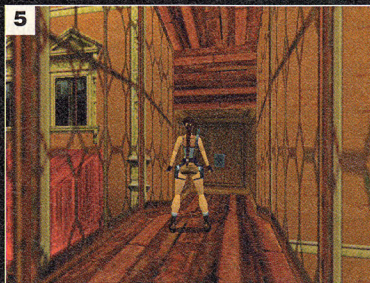
Guardiamoci intorno utilizzando lo "0" del tastierino numerico e le frecce.

Per nuotare, teniamo premuto ALT. Per uscire dall'acqua CONTROL.

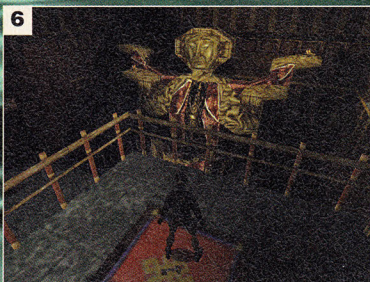
I salti laterali (ALT e freccia destra o sinistra) disorientano i nemici.

Per la capriola in volo, saltiamo in avanti e premiamo subito indietro.

Camminando fino al bordo ci possiamo calare di sotto col tasto CONTROL.

La nostra avventura veneziana comincia con un brutale scontro a fuoco: meglio sfoderare alla svelta le pistole e riempire di piombo il cattivone lassù sul balcone. Dopo averlo eliminato, Lara deve procedere nel vicolo, dove affronterà un energumeno armato di chiave inglese e il suo cane.

Giunta sul canale, Lara deve nuotare sotto il portole di legno per entrare nel deposito del motoscafo. Qui abbasserà una leva che apre una porta (per ora) misteriosa. Per il momento qui non c'è altro da fare, quindi la nostra eroina può tornare sul pontile davanti al deposito.

Raccolte le munizioni sul tavolo, Lara deve abbassare la leva per aprire la botola sulla destra e cominciare la sua scalata. Al piano superiore, l'attende un'altra leva, che le consente di proseguire verso l'alto. Raggiunta la piattaforma superiore, infine romperà il vetro della finestra.

Mandata in frantumi anche l'altra finestra, Lara deve realizzare due difficili salti per raggiungere il balcone da cui sparava il nemico eliminato all'inizio. Qui troverà accanto al cadavere una chiave, che utilizzerà presto per aprirsi la via attraverso i canali veneziani. Torniamo quindi al corridoio.

Eliminato il fastidioso cane, Lara può proseguire attraverso la stanza e il ponte. Prima di abbassare la leva che vediamo nell'immagine, suggeriamo di dare un'occhiata attraverso la vetrata del ponte per ammirare un'affascinante vista di Venezia. Quindi Lara può tornare nella stanza.

VENEZIA

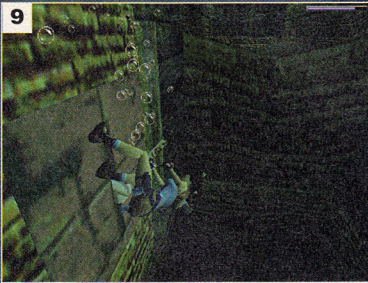
Benvenuti a Venezia, il secondo livello di *Tomb Raider 2*. Qui, dopo il prologo sulla muraglia cine-

E' un peccato rompere una così bella finestra, ma Lara non ha scelta per raggiungere, con un salto con ricorsa e presa, il tendone rosso dalla parte opposta. Da lì, potrà agilmente procedere con un'altra serie di tasti una leva che apre il portone di legno di una delle uscite del canale.

Tornata alla rimessa del motoscafo, Lara può aprire con la chiave il portone, e saltare sulla potente barca per farsi un bel giro. Prima di entrare nel buio canale sotterraneo, è consigliabile accendere un flare per illuminare un po' l'ambiente, e scoprire questo passaggio che conduce al primo secret.

se (già vista nel demo), si comincia a fare sul serio, scoprendo tutte le difficoltà che caratterizzano il resto del gioco. Vediamo allora come farsi largo tra calli, canali e nemici...

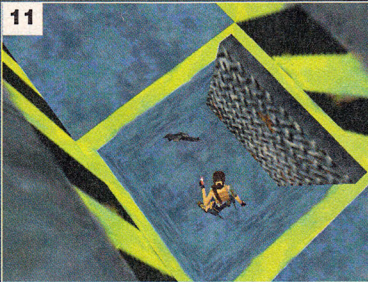
8

Guidare il motoscafo è facile, ma bisogna fare attenzione a non andare a sbattere troppo velocemente per non ferire Lara. Saltata giù dalla cascata, Lara entra in uno stanzone con delle colonne. Nell'angolo in fondo a sinistra c'è una zona illuminata, con un pontile ed una scala interessanti...

9

Frantumato l'ennesimo vetro, eliminato il solito cattivone e abbassata le leva, Lara può salire alla parte superiore della chiusa attraverso le scale. Tuffatasi agilmente in acqua, la protagonista può attivare il congegno che apre il portone di ingresso nel canale principale di questo livello.

10

Lara nuota con facilità a sinistra e poi a destra prima di salire sul pontile, saltare sul tendone e quindi sul ponte. Qui la attendono diversi nemici, uno dei quali nasconde la chiave di ingresso della casa in piazzetta. Abbassata la leva al piano più basso, la bella archeologa può tornare al canale.

11

Sul pontile in fondo, difeso da uno scagnozzo piuttosto insidioso, Lara trova un altro motoscafo, che utilizzerà per spostarsi velocemente sul canale. Le gondole ormeggiate non sono un problema: basta raggiungere una velocità elevata per attraversarle tranquillamente. Brutale ma efficace!

12

Col motoscafo Lara raggiunge velocemente qualunque punto del canale. Purtroppo, però, dovrà evitare il fuoco di un paio di nemici, visto che non può sparare e navigare contemporaneamente. Arrivata al pontile con le gondole, la bella inglesina dovrà abbassare una leva per proseguire...

13

La porta appena aperta non è lontana, e nasconde una chiave. Lara si ritrova però bloccata all'interno, e per uscire deve scalare le pareti fino alla stanza superiore. Noi ci fermiamo qui, per non rovinarvi la sorpresa del resto del livello. La soluzione completa di *Tomb Raider 2* presto su Gmc...

ARMI PER TUTTI I GUSTI

Il capace zainetto di Lara, oltre a medikit di due diverse dimensioni e flare vari, si riempirà piuttosto velocemente di armi di tutti i tipi. Vediamone insieme pregi e difetti.

PISTOLE: È l'armamento di partenza. Hanno il vantaggio (al contrario di tutte le altre armi) di avere proiettili infiniti, ma sono lente e poco efficaci. Vanno utilizzate solo in situazioni di emergenza o scarso pericolo.

FUCILE A POMPA: Abbatte qualunque nemico in un paio di colpi. Ciò nonostante non è il massimo della vita: si ricarica lentamente e in giro si trovano pochissime cartucce. Buono per gli scontri ravvicinati.

PISTOLE AUTOMATICHE: Le pistole di grosso calibro sono il più fedele alleato di Lara nei primi livelli, quando le armi più potenti sono ancora un miraggio. Sono analoghe alle pistole semplici, ma molto più potenti.

UZI: Queste mitragliette sono micidiali e se utilizzate efficacemente, sono l'arma più potente insieme all'M16. Rispetto a quest'ultimo, si trovano prima, non sparano a raffica e hanno un sacco di munizioni.

FUCILE SUBACQUEO: L'unica arma utilizzabile sott'acqua non ci soddisfa fino in fondo: è lenta e poco potente, inoltre si trovano pochi proiettili. In buona sostanza, quindi, conviene sfruttarlo solo se strettamente necessario. In acqua la migliore arma resta la fuga...

M16: Letale. È l'arma più efficace del gioco, poiché unisce una potenza di fuoco impressionante ad una gittate assai superiore a tutto il resto dell'arsenale. Unico limite: è sconsigliabile nel corpo a corpo.

LANCIAGRATE: Brutale, ma di scarsa utilità. Può eliminare i nemici "normali" in un solo colpo e quelli più ostici con pochi proiettili. In compenso è lento, si ricarica lentamente e ha una scarsa gittata. Deludente.

Il dragoncino bianco ai piedi di Lara è un "secret". In ogni livello ce ne sono tre da scoprire nei punti più nascosti degli scenari. Un gioco nel gioco.

MOLTO PIÙ DI UN SEMPLICE SEGUITO

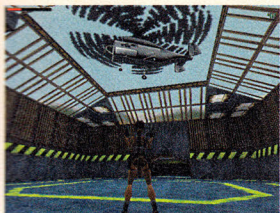
Un'analisi superficiale di *Tomb Raider 2* potrebbe portare a pensare che in fondo gli elementi di novità rispetto all'originale siano piuttosto limitati: niente di più sbagliato. Tutti gli aspetti del gioco sono stati attentamente riesaminati dagli sviluppatori, e migliorati significativamente sfruttando anche i numerosissimi suggerimenti spediti alla Core Design dalle migliaia di fan di Lara sparsi in tutto il mondo. Insomma, la nostra eroina non si è semplicemente rifatta il trucco, ma ha proprio cambiato look: non solo si presenta ora con una bellissima treccia che fluttua alle sue spalle, ha anche ampliato il suo guardaroba con abiti più indicati ai luoghi in cui si trova impegnata. Inoltre ha migliorato la sua abilità fisica con un utilissimo corso di free climbing, che le consente ora di scalare numerose pareti che offrono degli appigli.

È decisamente migliorata anche l'interazione con gli scenari di gioco, un po' limitata nel primo episodio: Lara può adesso rompere qualche superficie, guidare alcuni mezzi (tra cui barche e motoslitte) e soprattutto illuminare gli angoli più oscuri dei livelli. Il sistema grafico è stato infatti affinato, e questa volta supporta l'illuminazione in tempo reale: in pratica, la luminosità dello scenario non è fissa, ma può essere aumentata con i bagliori degli spari o con un utilissimo gadget in dotazione alla nostra eroina, il flare; questa specie di torcia può essere accesa in qualunque momento, e tenuta in mano o lanciata in qualunque punto, rivelando così passaggi segreti o nicchie nascoste. Assolutamente strepitoso risulta quindi il gioco di luci che ammiriamo sott'acqua, con il riverbero del flare che si aggiunge a quello naturale del riflesso delle altre sorgenti luminose.

L'arsenale di Lara è stato ulteriormente ampliato con alcune nuovi armi, tra cui un devastante lanciagranate, un letale mitragliatore M16 e un fucile subacqueo, che

Il cartello sulla destra dovrebbe essere noto a tutti gli automobilisti: meglio tenere d'occhio i massi lassù in cima, se non vogliamo finire travolti da una valanga tibetana. E allora via a tutto gas (premendo CONTROL) sulla motoslitta.

I monaci, armati solo delle loro lance di legno, stanno coraggiosamente difendendo il loro monastero dall'assalto di questi terroristi. Vorremmo poterli aiutare, ma sparando nel mucchio rischiamo di colpirli. Meglio aspettare gli eventi...

Nella cantina di casa Croft ritroviamo alcuni oggetti già visti nel primo *Tomb Raider*: chi si ricorda quel gatto di avorio nel Santuario dello Scion, in una incredibile stanza dello scenario egiziano vince un bacio dalla nostra Nemesis. Forse.

consente alla protagonista di duellare anche sott'acqua, laddove era assolutamente indifesa nel primo titolo. Un notevole vantaggio, compensato peraltro dall'accresciuta quantità e pericolosità dei nemici, davvero ostici in alcuni frangenti. Tra l'altro i nostri antagonisti sono ora molto più intelligenti, hanno un comportamento diverso a seconda della schiera a cui appartengono e sono a loro volta ben equipaggiati, con svariate armi (tra cui un brutale lanciafiamme) e alcuni mezzi.

UN CAPOLAVORO ANNUNCIATO

Le migliorie non potevano poi risparmiare l'apparato audiovisivo, più spettacolare che mai: innanzitutto sono ora supportate tutte le schede acceleratrici compatibili Direct3D. Inoltre gli scenari sono dettagliati in maniera spaventosa, quasi irreale in qualche frangente: i grafici della Core Design si sono davvero superati, raggiungendo livelli qualitativi impensabili fino a pochi mesi fa. Il già citato sistema di illuminazione (il cosiddetto "light sourcing"), con una premessa del genere, non è che la ciliegina sulla torta del superbo sistema grafico. Non delude nemmeno il sonoro, che propone un remix dei bellissimi temi che caratterizzavano *Tomb Raider*, a cui si aggiungono alcuni nuovi brani (manco a dirlo straordinari) e soprattutto l'interattività della commento sonoro con le situazioni di gioco: proprio come nei film, la musica segue l'evolversi dell'avventura, sottolineando con temi diversi le sequenze più emozionanti e avvincenti.

Siamo in conclusione: cerchiamo quindi di tirare le somme. Il compito è fin troppo facile: giochi del genere non hanno bisogno di celebrazioni, semplicemente si commentano da soli. In redazione, siamo rimasti tutti allibiti; tutti quelli che l'hanno visto, riuscivano a stento a credere ai loro occhi; per quanto concerne chi vi scrive, ha avuto serissime difficoltà a stendere questa recensione, poiché da quando ha iniziato a giocare a *Tomb Raider 2* non è più riuscito a smettere, e lo salverà (ci auguriamo) solo l'ormai imminente epilogo. Longevità a rischio? Non pensiamo proprio, visto che Lara deve affrontare oltre 15 livelli di una vastità e complessità impressionante. Ci riesce difficile aggiungere altro: un invito all'acquisto immediato, prima che si esauriscano le scorte, mi sembra tanto banale quanto scontato. È certo, comunque, che *Tomb Raider 2* è (insieme a *Fifa98 e Quake2*, recensito su questo stesso numero di Gmc) la migliore dimostrazione delle potenzialità delle schede accelerazioni 3D, una sorta di consacrazione di queste periferiche - senza le quali questo capolavoro non avrebbe mai potuto essere realizzato - che hanno rivoluzionato il mondo dei videogiochi e che ne rappresentano inequivocabilmente il futuro. Un futuro illuminato dallo straordinario fulgore di *Tomb Raider 2*, la nuova strepitosa avventura di Lara Croft.

Gmc

Una delle scene più spettacoli dell'intero gioco: Lara, a bordo del potente motoscafo, è salito sullo scivolo dall'altra parte del ponte, e dopo aver attraversato la vetrata, sta dolcemente atterrando sulle gondole. Indiana Jones insegna....

REQUISITI DI SISTEMA

Per poter ammirare *Tomb Raider 2* sul proprio monitor è necessario possedere almeno un Pentium 90 MHz (consigliato Pentium 133) con 16 MB di RAM, CD-ROM a quadrupla velocità e Windows 95. Supportate (alla grande) attraverso il Direct3D – installabile nella versione 5.0 dal CD di gioco – tutte le schede acceleratrici 3D compatibili DirectX, tra cui 3D Blaster, 3Dfx (Monster e Righteous), Mystique e S3 ViRGE. Numerose le opzioni grafiche, che permettono di adattare il gioco alle caratteristiche hardware della macchina mantenendo una fluidità ottimale: tra queste, segnaliamo il bilinear filtering, lo z-buffer e la correzione della prospettiva. Sulla macchina utilizzata per la prova, un K6 200 Mhz con Monster 3D la fluidità è sempre stata a livelli ottimali al massimo livello di dettaglio. Sono infine supportati tutti i joystick rilevati da Windows 95, anche se a parer nostro il metodo di controllo migliore resta la benamata tastiera. Irrisoria l'installazione, che arriva a malapena a 1 Mb di spazio occupo sull'hard disk. Ottima la localizzazione completa del gioco in italiano.

Ci sono due mosse nascoste in *Tomb Raider 2*: il tuffo per entrare spettacolarmente in acqua e la verticale per tirarsi su con un bel gesto atletico.

COMMENTO

Tomb Raider 2 è un vero capolavoro: non solo vanta una realizzazione tecnica impeccabile sotto tutti i punti di vista, con una grafica da sogno e una colonna sonora all'altezza di una produzione cinematografica. Il suo vero punto di forza è infatti la giocabilità, superlativa in ogni sezione dell'avventura e addirittura migliore di quella (già eccellente) del titolo originale. Rispetto a quest'ultimo, infatti, _Tomb Raider 2_ risulta più vario e ancora più coinvolgente, grazie ai nuovi effetti di luce, alle armi aggiuntive e alla possibilità di guidare alcuni mezzi. Ci troviamo di fronte a un prodotto per palati fini, che sicuramente soddisferà anche i giocatori più esigenti senza deludere quelli che non amano particolarmente questo genere. Non delude nemmeno la longevità, assicurata da oltre quindici livelli irti di nemici, trabocchetti e insidie di ogni tipo. In definitiva, quindi, _Tomb Raider 2_ non solo ripropone tutte le meraviglie del suo predecessore, ma offre anche tutto quanto si potesse desiderare giocando l'originale. La perfezione, si sa, non è di questo mondo, ma _Tomb Raider 2_ gli si avvicina notevolmente. Perderselo, di conseguenza, sarebbe un vero delitto.

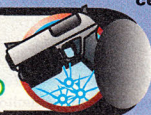
GRAFICA 10

GIOCABILITÀ 10

LONGEVITÀ 9

SONORO 9

9

• **CASA:** Activision • **SVILUPPATORE:** Interno • **INTERNET:** http://www.activision.com
• **DISTRIBUTORE:** Software & Co. • **TELEFONO:** 0332/861133 • **PREZZO:** L. 99.000

Avventura a 360°

Salviamo la magia del mondo di Zork in un'avventura divertente, intelligente, ricca di spunti originali e che sicuramente ci terrà incollati al monitor per un bel po' di tempo: in una parola, *Zork Grand Inquisitor*!

RICORDI TESTUALI

Per non farci dimenticare cosa era il passato di Zork, quando il protagonista muore per via di un qualsiasi errore nel gioco, la sequenza di morte ed i relativi commenti del gioco vengono visualizzati in modo testuale, come se si stesse giocando ad una ipotetica versione priva di commento grafico di *Grand Inquisitor*.
Una trovata carinissima che aiuta, più di altre, a ricordare i tempi che furono ed a riportarne indietro un po' della magica atmosfera di cui erano impermeati.

LA PECORA NERA DEGLI ENIGMI

Tra mille enigmi logici e divertenti, uno solo ci ha lasciati interdetti quanto a coerenza, abbiamo quindi deciso di darvi un piccolo indizio per poterlo superare con minor difficoltà. All'inizio del gioco, troveremo un oggetto di strana foggia nel nostro inventario: ebbene tale oggetto è una sorta di super aspiratore delle dimensioni di un bidone aspiratutto. Ovviamente dovremo usarlo per aspirare qualcosa in un certo punto del gioco, quindi basta tenere gli occhi aperti e cercare qualcosa in bilico...
L'unico altro enigma un po' scomodo è quello del telefono infernale, più fastidioso che illogico a dire il vero, ma a suo modo aiuta ad aumentare la varietà del gioco.

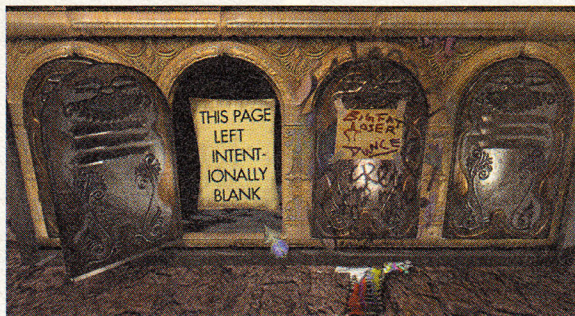
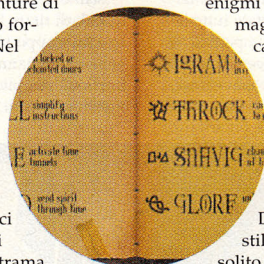
La storia alla base di *Zork Grand Inquisitor*, terzo episodio della seconda trilogia di *Zork* (di fatto, il terzo episodio realizzato di recente e con grafica avanzata) è allo stesso tempo semplice ed intrigante: un losco figuro autodefinitosi come il Grande Inquisitore ha bandito dall'Impero di Zork ogni manifestazione magica o comunque fuori dal normale, punendo tutti coloro che si ostinassero nelle pratiche magiche (o in qualsiasi altra cosa non permessa dalla nuova inquisizione) con la «totemizzazione», vale a dire trasformandoli, mediante un complicato processo, in piccoli totem di legno...

Il giocatore, nei panni del protagonista dell'avventura, è l'ultimo abitante di Zork a praticare ancora qualche genere di magia. Suo unico compito è cercare di riportare le arti magiche nel suo mondo, ritrovando (come scoprirà nelle prime battute di gioco) tre speciali artefatti magici perduti ormai chissà dove dalla notte dei tempi. Recuperando tali artefatti ed eseguendo su di essi un particolare rito magico sarà possibile far tornare l'impero ai suoi antichi fasti e contemporaneamente far cessare l'odiata inquisizione, un ardito compito per qualunque avventuriero!

L'AVVENTURA

Grand Inquisitor ci ha sorpresi: non speravamo che un gioco dall'aspetto tanto «multimediale» potesse deliziarci con enigmi tanto coerenti e logici come difficilmente ormai eravamo abituati a trovare nelle avventure di questi tempi, salvo fortunate eccezioni. Nel corso del gioco, il protagonista dovrà superare prove caratterizzate da una notevole varietà, enigmi quasi sempre perfettamente logici e soprattutto quasi mai superflui alla trama generale del tutto: ogni cosa da fare in *ZGI* ha un suo senso compiuto e raramente ci ritroveremo a fare qualcosa senza sapere di preciso perché l'abbiamo eseguita, con l'ovvia eccezione di alcune azioni minori, che in effetti sono realizzabili prima che se ne possa comprendere l'effettiva utilità ai fini del quadro generale del gioco. La libertà concessa al protagonista è notevole, infatti questi potrà spostarsi in ogni locazione al quale avrà accesso di volta in volta senza essere costretto a dover per forza superare un dato enigma prima di poter tornare sui suoi passi, permettendo al giocatore di potersi impegnare su più fronti cercando di risolvere più enigmi allo stesso tempo e, magari, cercando di capire cosa stia dietro a tutto ciò che pian piano sta scoprendo andando sempre più avanti con l'esplorazione del grande mondo sotterraneo.

Decidendo per uno stile più realistico del solito, il gioco ammette la possibilità che il protagonista muoia in seguito ad un errore, anzi questo accade in molte situazioni se non si pone attenzione a quanto sta succedendo, comunque venendo incontro ai giocatori tutto è stato pensato in modo da non permettere alcun genere di vicolo cieco: qualunque cosa si sia fatta nel gioco e dovunque ci si trovi, è sempre possibile arrivare alla fine.

Una nota di merito ulteriore è dovuta allo studio delle varie situazioni e di tutto ciò che è possibile fare nelle molteplici locazioni: non solo le azioni da compiere normalmente sono parecchie, ma molte sono anche le azioni cosiddette complementari che godono di reazioni complesse da parte del gioco stesso: ad esempio, capiterà raramente che

Evidentemente questo armadietto non è molto utile ai nostri scopi, cosa sarà celato dietro agli altri sportelli?

ZORK: UNA STORIA DIVENUTA LEGGENDA

Un Grande Impero sotterraneo ed una serie di avventure molto simili a cacce al tesoro ma tecnicamente sorprendenti per l'epoca caratterizzarono la prima trilogia di *Zork*, realizzata a partire da un progetto nato nel celebre M.I.T. (Massachusset Institute of Technology). Realizzato come avventura testuale e dotato di una intelligenza interna decisamente superiore ai titoli ai quali il mercato degli anni '80 era abituato, venne immediatamente riconosciuto come una autentica rivoluzione e consacrato di fatto alla storia del mondo videoludico.

SISTEMA MULTIGIOCATORE IN UNA AVVENTURA?

Leggendo il manuale siamo rimasti davvero sorpresi: da quando è possibile giocare in più di una persona ad una avventura? L'implementazione del sistema è davvero ingegnosa e molto carina, almeno a nostro parere: un giocatore controlla effettivamente l'interfaccia del gioco, l'altro ha a disposizione un cursore con il quale «suggerire» al compagno cosa esaminare, dove andare e così via.
In qualsiasi momento, è possibile scambiarsi i ruoli, pareri ed impressioni via tastiera. In pratica, è come giocare in due davanti allo stesso monitor, solo che è possibile farlo anche tramite rete o modem, per chi non potesse optare per la più semplice delle soluzioni. Due cervelli, d'altra parte, sono meglio di uno solo!

il programma reagisca in modo generico a uno degli inevitabili errori che commetteremo durante la partita, anzi quasi sempre i suoi commenti (che pervengono per mezzo di uno spirito magico che accompagna il giocatore nel suo viaggio) sono dedicati alla mossa appena effettuata, cosa che non può che far piacere a qualunque giocatore.
Ad aggiungere varietà ed interesse al tutto, ecco che appaiono anche i portali del tempo, delle specie di porte magiche con le quali potremo spostarci per breve tempo in luoghi remoti nello spazio e nel tempo.

La cosa interessante di questi portali, è che non potremo esplorare i luoghi relativi con le nostre solite sembianze ma con quelle di una qualsiasi creatura che sia stata totemizzata. Nel corso dell'avventura, troveremo tre diversi totem: un drago, una giovane ragazza ed una sorta di Troll. A tre personaggi corrispondono, abbastanza prevedibilmente, tre differenti portali magici che potremo attraversare con uno a scelta tra le tre creature a disposizione.

Ovviamente, alla fine scopriremo quale personaggio è meglio degli altri per superare un certo ostacolo, ma potremo comunque provare con tutti, anche in situazioni decisamente avverse per la creatura prescelta, cosa che oltre a generare situazioni problematiche (o divertenti, a seconda del caso) aumenta di parecchio l'interattività effettiva con il gioco e la sua bellezza globale.

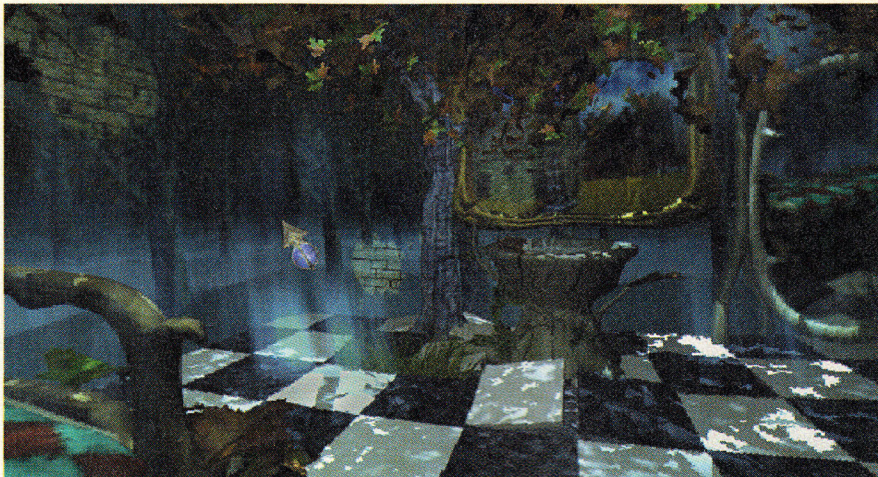
Oltre che alle caratteristiche fisiche, dovremo cercare di porre attenzione alla personalità della creatura che selezioniamo, scoprendo ad esempio che risolvere un enigma con un Troll non è la stessa cosa che farlo con un essere umano, che il fatto di poter volare come un drago permette di superare ostacoli altrimenti impossibili, e via dicendo, in un susseguirsi di scoperte spesso divertenti e sempre intelligenti.

L'unico vincolo pesante di questi portali magici, è dato dall'impossibilità di trasportare oggetti attraverso di essi; questo in un caso è superabile risolvendo un enigma di stampo decisamente classico, negli altri si supera il problema in modo a dire il vero piuttosto ambiguo, visto che il gioco ricorrerà in due differenti casi ad un castello vivente (è solo una delle bizzarre creature che troveremo nel gioco) che se da una parte aiuta il giocatore a togliersi da due situazioni altrimenti irrisolvibili, dall'altra sembra un po' troppo una soluzione che piove dall'alto sul protagonista, una sorta di "deus ex machina" che sebbene buffo e differente dalle solite creature viste in una avventura, non ci ha soddisfatto completamente.

Questa porta è l'antifurto più ostinato che abbiamo mai incontrato in un gioco, sarà necessario eluderne le difese per entrare.

Nel gioco incontreremo una simpatica variante del «gratta e vinci», il pegno in caso di sconfitta è solo la dannazione eterna...

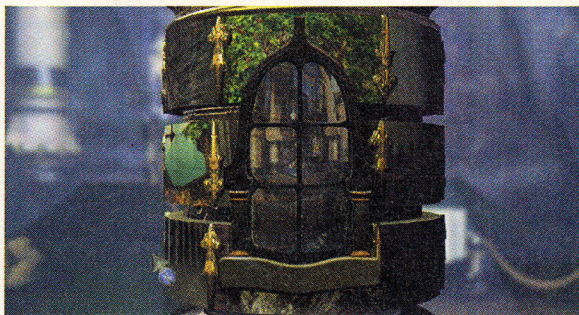
UNA FACCIA DA SBERLE

Uno degli attori principali, per la precisione l'interprete del personaggio di Antharia Jack, una specie di avventuriero reduce da una serie TV nel mondo di Zork e con un passato non proprio esemplare alle spalle, è interpretato da una vecchia conoscenza di tutti gli appassionati di serial televisivi americani. Si tratta nientemeno che di Dirk Benedict, uno dei protagonisti della fortunata serie *A-Team* (un paio di citazioni nel gioco sono facilmente individuabili)!
Sebbene leggermente appesantito dagli anni, l'attore ha mantenuto la "faccia tosta" che lo caratterizzava ed ha fatto decisamente un buon lavoro nella parte di Antharia Jack. A titolo di cronaca per gli appassionati, l'attore era già conosciuto anche prima, avendo preso parte anche alla serie *Galactica*, una sorta di Guerre Stellari in versione televisiva.

La stanza del nostro compagno di avventure nasconde molte sorprese e sarà occasione per riflessioni molto importanti...

DETTAGLI FANTASY

Molta cura è stata riservata agli aspetti estetici e prettamente meccanici del gioco. La rappresentazione grafica è stata delegata a una versione migliorata dello Z-engine, il sistema grafico utilizzato per il titolo precedente *Zork Nemesis* (mentre il primo dei titoli recenti della saga fu *Return to Zork*); l'intero gioco è visto in prima persona dal protagonista che non si vedrà mai raffigurato su video nemmeno nelle fasi finali del gioco. In pratica, l'avventura è divisa in "locazioni", ovvero dei "punti" in cui ci possiamo trovare di volta in volta. Una locazione non ha dimensioni fisse, può essere una piazza, una strada, una caverna, o anche una parte di queste. Potremo guardarci intorno in ogni locazione muovendo il mouse nella direzione desiderata, oppure saltare alle locazioni limitrofe. Come in molti titoli lungimiranti è possibile selezionare il livello di dettaglio grafico, la risoluzione da adottare durante le animazioni ed altri particolari per chi notasse dei rallentamenti del gioco con i parametri settati ai massimi livelli.

Tutto in *Grand Inquisitor* è gestito con il mouse, dovremo ricorrere alla tastiera solo per dare un nome alle posizioni di salvataggio. Spostando invece il cursore nella parte alta dello schermo potremo accedere ai menu del gioco e a versioni semplificate (e più veloci) dell'inventario e del libro degli incantesimi, fermo restando che per alcune azioni saremo comunque costretti a ricorrere alle schermate complete di entrambi, richiamabili con il tasto destro del mouse il primo e con un apposito tasto funzione il secondo. Per quanto riguarda l'inventario, la gestione degli oggetti è decisamente semplice e pressoché identica a tutti gli altri giochi di avventura; per esaminare singolarmente gli oggetti, è presente un apposito oggetto nell'inventario, mentre è possibile realizzarne di nuovi unendone due differenti. Nonostante la gestione degli spostamenti parecchio libera, gli sviluppatori sono riusciti a rendere la gestione degli enigmi quanto più classica possibile relegandoli solo alle schermate statiche, cioè quando si osserva qualcosa da vicino cliccandoci sopra con il tasto sinistro del mouse; sebbene la cosa possa

Come in ogni gioco che si rispetti, anche qui non mancano gli interni polverosi e pieni di carabattole.

Un portale magico, indispensabile per accedere ad una sezione fondamentale del regno sotterraneo.

Nell'università magica dovremo fare attenzione agli annunci esposti: molti indizi sono nascosti proprio tra queste righe!

Un vero, autentico, originale Corridoio Infinito! Ridimensionarlo sarà una delle nostre priorità massime.

apparire secondaria, riesce invece a riportare il gioco sui buoni vecchi binari dell'avventura classica.

GIRANDI PER L'IMPERO SOTTERRANEO

Parlando dell'ennesimo episodio di una saga iniziata ormai quasi oltre dieci anni or sono, non si può ignorare il fatto che il titolo riesca o meno a rievocare, per quanto possibile ad interi lustri di distanza, l'atmosfera di cui erano impregnati i primi ormai storici titoli. Girando per le locazioni di *ZGI* non si può fare a meno di notare l'ironia dei personaggi e dei dialoghi che permea l'intero gioco, la varietà e soprattutto il genere assolutamente particolare degli enigmi che si incontrano durante l'avventura e soprattutto la cura, eccellente per gli standard recenti del genere, per le descrizioni ed i commenti del gioco alle azioni secondarie più che per quelle effettivamente necessarie ai fini del gioco stesso.

I personaggi non sono molti, ma ognuno è caratterizzato in modo decisamente apprezzabile, con l'esclusione delle guardie dell'Inquisizione e il picco massimo sicuramente costituito dallo stesso Grande Inquisitore, un personaggio davvero fantastico nella sua ossessiva smania di potere e supremazia, con idee davvero assurde e paurosamente simili a quanto vediamo, a volte, nel mondo reale. L'idea dell'inquisizione è bella ed è stata resa in modo esemplare con altoparlanti che citano frasi del dittatore ad ogni angolo delle strade, con macchinari strani e pericolosi, con il capo stesso che da solo vale quasi il prezzo del gioco; i personaggi reggono il confronto e la regia stessa del gioco è sempre curata in modo lodevole, rendendoci partecipi di cosa accade in locazioni distanti in pochi ma fondamentali momenti e mai in modo inutile o fastidioso. Merita una citazione particolare il doppiaggio del gioco: in Italia, *ZGI* sarà da subito disponibile interamente tradotto in italiano, dialoghi compresi; le voci dei protagonisti sono eccezionali, e la possibilità di giocare nella lingua di Dante aggiunge una dimensione al gioco; completa il tutto il commento sonoro, ben realizzato, mai invadente e sempre appropriato sebbene probabilmente non degno di un Grammy. Un'ultima nota? Per una volta il finale del gioco è coerente con la trama e conclude tutte le storie narrate in modo logico senza lasciare "buchi" o parti inesplicate. Lo spirito di Zork è tornato e in piena forma!

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

Per giocare come si deve a *Grand Inquisitor* è sufficiente un Pentium 90 dotato di 16 MB di RAM, lettore CD-ROM 4x, una scheda grafica supportata dalle DirectX 5.0 e, necessariamente, il sistema operativo Windows95; lo spazio occupato su disco fisso è di circa 40 MB. Già con un Pentium 133 il gioco inizia a comportarsi bene con tutti i dettagli grafici settati al massimo, ovviamente avere più memoria di quella minima suggerita dalla casa non può che fare bene. Per il gioco a due (novità del genere) è necessario un modem oppure una connessione di rete o diretta tra due computer adiacen-

Caronte, traghettatore infernale, sarà qualcosa più che un semplice compagno di gioco, in una certa parte dell'avventura!

COMMENTO

Dopo aver segnato parte della storia dei giochi per computer con i suoi primi episodi, usciti rigorosamente in formato testuale dal 1981 in avanti, e dopo aver riprovato a segnare nuovi standard prima con *Return to Zork* e poi con *Nemesis*, con l'uscita di questo *Grand Inquisitor* la serie si ripropone come una delle avventure paradossalmente più classiche nonostante la veste grafica decisamente al passo con i tempi. Gli enigmi piacevolmente logici, i personaggi divertenti e ben caratterizzati, la recitazione discreta (anche se non sempre eccezionale) e la presenza di Dirk Benedict con un personaggio che di per se è una parodia a sé stante, uniti a una trama interessante che si svolge bene e senza falle narrative di sorta, riescono ad essere parte di un gioco decisamente godibile e bello da giocare, nonché parecchio divertente. Non biosgna spaventarsi pensando alle avventure testuali, e nemmeno preoccuparsi della interfaccia (davvero comoda e facile da gestire): se cerchiamo una bella avventura con la quale passare un po' di tempo piacevolmente, *ZGI* è decisamente un titolo da prendere in considerazione. Unica pecca la non estrema lunghezza, ma difficilmente è possibile completarlo in poche ore senza usare aiuti di sorta, garantito!

GRAFICA 8

GIOCABILITÀ 8

LONGEVITÀ 7

SONORO 8

8

• CASA: Ocean • SVILUPPATORE: Particle System • INTERNET: http://www.particle-systems.com
• DISTRIBUTORE: Leader • TELEFONO: 0332/874111 • PREZZO: L. 99.000

Guerra tra le galassie

Tuffiamoci negli sconfinati spazi siderali con *I-War*, simulatore spaziale dalle indiscutibili qualità tecniche.

I-War è ambientato in un futuro assai remoto, in cui, a ben guardare, sembra evidente che le abitudini dell'umanità non si siano evolute più di tanto. Non appena le tecnologie lo hanno permesso, infatti, i terrestri hanno immediatamente cercato di espandere i propri domini su tutto il sistema solare e, come al solito, hanno stabilito su ogni pianeta, colonie dedite allo sfruttamento delle risorse locali. Sempre secondo tradizione, non appena le comunità di pionieri si sono sviluppate in sistemi sociali stabili e autosufficienti, sono nati i primi dissidi con la madre patria (la Terra, appunto). Quest'ultima, infatti, non aveva nessuna intenzione di rinunciare ai proventi indotti dallo sfruttamento esercitato sulle colonie.

Dall'altra parte della barricata, invece, i coloni non capivano perché dovevano continuare a spartire il risultato del proprio lavoro con gli ingrati terrestri. Questo muro contro muro si trascinò a lungo, per poi sfociare inevitabilmente in una guerriglia interplanetaria che vedeva fronteggiarsi due schieramenti: Il Commonwealth e gli Indies.

Il Commonwealth non era altro che l'organo predisposto a mantenere la stabilità tra la Terra e le sue colonie mentre gli Indies erano un insieme di terroristi, pirati e anarchici che miravano a destabi-

lizzare il ruolo predominante detenuto dalla Terra su tutto il sistema solare. Bisogna inoltre sapere che la maggior parte degli scontri si esplicava sotto forma di spettacolari battaglie tra le flotte aerospaziali delle due fazioni. Il giocatore dovrà quindi mettersi ai comandi di una astronave della classe Dreadnought e difendere l'umanità dagli attacchi degli Indies.

Una volta arruolati tra le fila del Commonwealth si viene quindi iscritti automaticamente nel registro di bordo e resi da subito operativi al cento per cento. Da questo momento, tutto l'iter formativo e professionale del giocatore viene continuamente aggiornato nel registro di bordo, andando così a costituire un vero e proprio curriculum del pilota. Vi sono due modalità di gioco: una permette di tuffarsi velocemente al centro di una caotica battaglia spaziale fine a sé stessa, mentre un'altra consente di avviare una campagna che si compone di svariate missioni. Va ora sottolineato che le Dreadnought sono navicelle dalla lunghezza di circa centocinquanta metri; e dunque, oltre a presentare grossi problemi in fase di parcheggio, sono estremamente complesse da manovrare nel bel mezzo di un combattimento spaziale. In un primo momento, infatti, le astronavi di *I-War,* possono facilmente gettare qualsiasi inesperto giocatore in un profondo sconforto. La forza d'inerzia sembra essere invincibile e ogni sforzo compiuto sui comandi inutile. Insomma, dimentichiamoci la maneggevolezza a cui ci eravamo abituati con caccia interstellari del calibro di *X-Wing* e *TIE Fighter*. Ad ogni modo, non è proprio il caso di abbattersi, basta infatti acquisire la giusta sensibilità e competenza per assumere il pieno controllo della situazione.

UN COMANDANTE FACTOTUM

Detenere il comando di una astronave comporta lo svolgimento di tutta una serie di mansioni che possono andare oltre il semplice pilotaggio. Proprio per questo motivo, *I-War* mette a disposizione del giocatore quattro diverse postazioni di controllo. Oltre alla poltrona del comandante vi è infatti quella per la navigazione, per il puntamento e infine quella dedicata alla supervisione tecnica dell'astronave.

La postazione di comando permette al giocatore di assumere tutte le informazioni inerenti alla missione in corso. Potremo così rivedere tutti i dati di presentazione, l'elenco degli obiettivi primari e secondari e una mappa tridimensionale del sistema solare particolarmente dettagliata (sono state infatti riprodotte più di cinquemila stelle). Da qui è inoltre possibile assumere il controllo di altre astronavi facenti parte della nostra flotta.

Sedendoci al posto del navigatore potremo invece controllare la rotta della navicella spaziale e, contemporaneamente, ingaggiare combattimenti con le astronavi

All'interno della nostra astronave potremo muoverci tra diverse postazioni di controllo, come navigazione e armamenti.

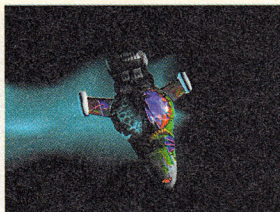
nemiche. In questa modalità, inoltre, il giocatore viene continuamente bombardato con una miriade di dati rappresentati dal computer in sovrimpressione. Sotto forma di una simbologia pratica e intuitiva, verranno infatti indicati sia la nostra posizione, rotta e velocità, che quella dei potenziali obiettivi.

La postazione dedicata alla supervisione tecnica rappresenta uno dei punti nevralgici per la gestione della missione; è da qui infatti che si procede alla riparazione delle parti dell'astronave, danneggiate durante i combattimenti. A seconda della gravità e soprattutto dell'importanza del pezzo danneggiato è fondamentale stabilire la giusta priorità per

Gli scontri interstellari sono particolarmente violenti in *I-War,* soprattutto a causa delle potenti armi in dotazione alle astronavi.

Il sistema di controllo mostra le traiettorie delle diverse astronavi utilizzando delle "scie" colorate (come è possibile vedere nell'immagine).

REQUISITI DI SISTEMA

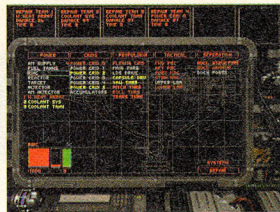
Come già accennato all'interno della recensione, *I-War* non ha pretese particolarmente esose in termini di requisiti di sistema. Il gioco è infatti stato sviluppato per poter funzionare correttamente su un normalissimo Pentium sprovvisto di qualsiasi scheda acceleratrice 3D. Viene supportata in linea di massima qualsiasi configurazione che disponga di almeno sedici MB di RAM, una scheda video con risoluzione di 640x480 a 256 colori, un lettore CD-ROM 4x e 35 MB di spazio libero su disco. L'utilizzo delle librerie DirectX 5 ha inoltre consentito la piena compatibilità del gioco con la maggior parte delle periferiche attualmente in commercio. È inoltre altamente consigliato disporre di un joystick o joypad dotato di una discreta quantità di pulsanti, in modo tale da evitare un eccessivo affollamento di comandi sulla tastiera. Ad ogni modo, nella confezione oltre ai tre CD-ROM del gioco, sarà inclusa anche una mascherina di cartone per facilitare l'utilizzo dei diversi tasti.

ogni intervento. Il che non è assolutamente facile, se si considera che possono subentrare più di trenta tipi di avaria diversi. Sempre dalla sala ingegneri è inoltre possibile configurare la ripartizione dell'energia principale tra propulsione, scudo e armi.

Ultima, ma non per questo meno importante, la postazione di puntamento permette di attivare tutti i sistemi di difesa sia attiva (missili e cannoni) che passiva (scudo energetico). Inoltre, la panoramica a trecentosessanta gradi consente di puntare anche gli obiettivi più nascosti.

NEMICI A BABORDO!

L'astronave dispone di un cannone a raggi fotonici e di sette tipi di missili. Il cannone, pur avendo un ristretto raggio d'azione, ha il vantaggio di essere rigenerabile, molto potente e facile da usare. Il lanciamissili invece consente di colpire bersagli più distanti e con una maggiore precisione (del tipo "spara e dimentica"). Ricordiamo infine che, con l'avanzare del gioco, verranno messe a disposizione del giocatore nuove armi.

Non potendo contare su maneggevolissimi caccia interstellari, la strategia di combattimento assume un ruolo determinante per il successo della missione. *I-War* non è infatti il classico sparatutto ambientato nello spazio in cui, per passare il turno, basta avere il grilletto facile. L'obiettivo dei programmatori è stato quello di creare una simulazione spaziale che si avvicinasse il più possibile alla realtà. Chiaramente il realismo si ferma ai limiti delle attuali conoscenze scientifiche. Fatto sta che, le diverse forze fisiche che agiscono nello spazio sono state riprodotte fedelmente attraverso modelli matematici estremamente accurati. La stessa cartografia e rappresentazione dell'Universo è il frutto di un lavoro certosino e quasi maniacale che ha portato alla collocazione esatta di ben 50.000 astri e alla riproduzione perfetta del nostro sistema solare.

Insomma, *I-War* potrebbe essere considerato anche come un vero e proprio planetario virtuale. Peccato che non calcoli anche l'oroscopo! Le missioni presentano un livello di difficoltà ben equilibrato e sono state egregiamente integrate in una trama particolarmente coinvolgente.

L'aspetto grafico è molto buono, e garantisce una fluidità tutto sommato sorprendente se solo si pensa che, nella versione attuale, non sfruttando le potenzialità delle schede accelerate 3Dfx (un aggiornamento verrà rilasciato a tal proposito nel primo quadrimestre di quest'anno), *I-War* riesce a garantire da un minimo di 15-20 fotogrammi per secondo su un Pentium 100 fino ai 35-40 di un Pentium 200.

Da ricordare, infine, e assolutamente da non perdere, lo spettacolare filmato introduttivo, realizzato completamente in computer grafica e della durata di addirittura quindici minuti (non a caso sul CD-ROM occupa ben 226 MB!).

Gmc

Forse non ci troveremo di fronte a quel simulatore spaziale "definitivo" a cui ambiziosamente puntavano i programmatori della Particle Sistems; fatto sta, che *I-War* si pone certamente ai vertici del suo genere. Vantando una ottima realizzazione tecnica e una discreta originalità, questo titolo riesce infatti a ritagliarsi un postico di tutto rispetto nell'olimpo dei grandi titoli spaziali, accanto a giochi del calibro di *Wing Commander*, *X-Wing vs. TIE Fighter* e *Darklight Conflict*. La grafica è senz'altro dettagliata ma non riesce a regalare lo stesso impatto a cui ci hanno ultimamente abituato i titoli per schede acceleratrici 3D. Il sonoro è molto buono e accompagna degnamente sia le azioni di gioco che tutte le fasi preparatorie della missione. Alla fine dei conti, ci troviamo di fronte a un titolo di pregevolissima fattura. Sta poi alle aspettative che ognuno di noi ripone in questo genere di giochi sentenziare se questo sia o meno il titolo che fa lui. Se insomma siamo alla ricerca di un vero simulatore spaziale, *I-War* può essere davvero la miglior scelta attuabile. Se invece si preferisce un'azione frenetica e finalizzata al puro divertimento, i titoli precedentemente citati possono risultare una valida alternativa.

8

COMMENTO

GRAFICA 8 · GIOCABILITÀ 8 · LONGEVITÀ 7 · SONORO 8

LA RISPOSTA CHE ASPETTAVI !

KICKOFF 98

- Giocabilità istantanea: facile cominciare, difficile smettere. Passaggi al volo, scatti, cross e tiri di prima sia a terra che in aria.
- Tempo sulla palla. Ogni giocatore ha il tempo necessario per decidere un passaggio, il cross o il tiro in porta. Man mano che ci si avvicina all'area avversaria la pressione dei difensori aumenta e bisogna ragionare sempre più velocemente.
- 120 formazioni internazionali con i nomi reali di tutti i giocatori. Ogni squadra con la sua particolare tattica di gioco come nella realtà.
- Grafica strabiliante: un motore grafico tridimensionale che sviluppa più di 500 poligoni per ogni giocatore, senza utilizzare schede acceleratrici 3D.
- Diverse modalità di gioco: amichevoli, leghe, coppe e la coppa del mondo.
- Atmosfera unica: ogni nazione possiede il suo particolare ambiente creato dai tifosi per mezzo di cori e canti.
- Gioco multiplayer da 1 a 4 giocatori.
- Commento in italiano di Bruno Longhi

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 90 Mhz
- 8 MB di RAM
- Scheda grafica SVGA 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- CD ROM 2x
- Mouse, tastiera

Consigliati:
- Pentium 133 Mhz
- 16 MB di RAM
- Scheda grafica SVGA 2 MB
- Scheda sonora SoundBlaster 16 bit
- CD ROM 4x
- Mouse, tastiera, joypad

ANCO CD ROM COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Nei migliori negozi di Videogames e Computer Shop

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai legittimi proprietari.

• CASA: Gremlin Interactive • SVILUPPATORE: Interno • INTERNET: http://www.gremlin.co.uk
• DISTRIBUTORE: Leader • TELEFONO: 0332/874111 • PREZZO: L. 70.000

Sempre piu' in palla

Tutti cercano di complicare il calcio con discussioni sul fuorigioco attivo e passivo, ma *Actua Soccer 2* cerca di semplificare la partita e farci divertire di più...

Battiamo l'Inghilterra con il demo di *Actua Soccer 2* presente sul nostro CD!

Nell'anno dei mondiali, è normale aspettarsi un rinnovato interesse per il gioco del calcio. Chi ha raggiunto la qualificazione per la fase finale, magari inaspettata, ora spera di continuare a sognare.

A chi è rimasto fuori non resta altro che la delusione. Ma cosa fare aspettando l'inizio del mondiale? Per noi esiste una sola risposta: giocare. *Actua Soccer 2* punta fondamentalmente ad accontentare questo nostro desiderio. Un gioco che riesca ad intrattenere la nostra testa, ormai già partita per la Francia, fino all'ultimo secondo prima dell'inizio della gara inaugurale. In questo concetto è riposta la forza, e insieme il limite, dell'ultimo nato della sezione sportiva della Gremlin.

Esistono due modi di vedere nel nostro monitor il calcio; il primo è attraverso una simulazione, l'altro attraverso un gioco. Nessuno dei due è migliore (o peggiore), ma dobbiamo renderci conto che sono due facce distinte.

Nella simulazione di calcio conta di più che il prodotto sia realistico fino all'ultimo, fedele a quanto noi vediamo la domenica pomeriggio al televisore o allo stadio. Passaggi, movimento senza palla, marcature a zona o a uomo, rigidamente impostati e ripetuti. Nel creare un gioco al computer di calcio, invece, si può anche puntare a modellare qualcosa di meno sofisticato e più armonico, più semplice quindi da affrontare per chi si avvicina per la prima volta al calcio attraverso un joypad e un microprocessore.

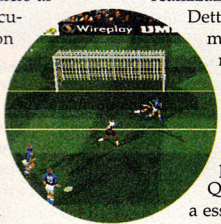
Questo è il risultato degli sforzi della Gremlin. Un gioco del calcio che non richiede una conoscenza approfondita del mestiere del calciatore elettronico e neanche una capacità abissale nel gestire sette

Seppur belli da vedere, i portieri sono il vero incubo di questo gioco. Per superarli non bastano i soliti tiri ravvicinati, ma sono richiesti trucchi da prestigiatore.

Soli davanti al portiere? Nemmeno con Ronaldo si riesce a segnare tanto facilmente. D'altro canto, le difese sono inesistenti!

o otto tasti del joypad, ma la volontà del principiante. Questo non è assolutamente un demerito e dobbiamo vederlo come possibilità alternativa, una sorta di via parallela a quella su cui viaggiano giochi e simulazioni di calcio più complessi. Chi, fra noi, non vanta infatti esperienza di migliaia di partite di calcio al computer, preferisce sicuramente farsi le ossa con un gioco che non lo sovrasti durante i suoi primi mesi, che lo diverta e gli insegni come si gioca. Infatti, non sempre il divertimento viaggia di pari passo alla difficoltà del gioco: in questo caso si è preferito confezionare un prodotto più abbordabile per chi non abbia mai provato o non si senta preparato per affrontare una simulazione vera e propria.

UN VERO GIOCO

Actua Soccer 2 offre infatti da subito la possibilità di essere competitivi fin dall'inizio, con un sistema di gioco più abbordabile. Semplice, però, non significa facile. Se è vero che chiunque potrà puntare alla vittoria, questo non vuol dire che questa sia troppo accessibile. I programmatori della linea sportiva della Gremlin, la Actua Sports, hanno impostato il gioco in modo che sia molto lineare e semplice l'impostazione del gioco ma più complicata la realizzazione sotto porta.

Detto in parole povere, è molto semplice superare la propria metà campo e arrivare a concludere, ma è molto più difficile riuscire a superare il portiere.

Questo induce il gioco a essere molto spettacolare e veloce, senza mai una pausa e molto divertente. Sembrano essere state eliminate infatti quelle elaborate azioni per cercare lo schema, preferendo invece un modulo di gioco più istintivo, alla portata di tutti.

Ovviamente nel gioco si sente molto questa ricerca di semplicità. Il sistema di controllo dei singoli giocatori è limitato alle quattro azioni basilari del calcio quali sono il passaggio, il tiro, lo scatto e il lancio lungo. Per riuscire a creare gioco, l'azione offensiva non si dovrà impazzire a studiare i tempi della propria squadra, ma si avrà sempre qualche possibilità di attaccare l'avversario. A causa di questo, sarà più difficile difendere la propria porta, lasciando quindi anche noi spazi ampi al contrattacco.

Per questa ragione risulta molto più divertente giocare contro un avversario umano e non contro una squadra guidata dal computer. Se infatti giochiamo in coppia (fratelli oppure amici o, perché no, con la ragazza!) di giocatori alla prima esperienza, *Actua Soccer 2* è una delle migliori possibilità da prendere in considerazione.

CALCIO NON SOLO MONDIALE

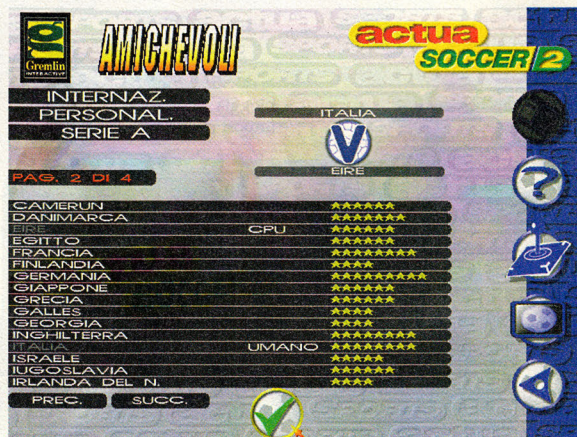
Nella memoria del gioco sono presenti tutte le squadre mondiali, più tutte quelle della nostra Serie A. Inoltre, viene data la possibilità di creare delle proprie squadre dal nuovo, inventandoci il nome della società e dei nostri giocatori, per poi farle magari gareggiare contro squadre real-

NON SOLO 3Dfx

Il mondo informatico non conosce soste. Se infatti *Actua Soccer 2* supporta, come ormai vuole la regola, la tecnologia delle schede 3Dfx e la sfrutta completamente per il sistema di riproduzione dell'effetto ombra (vedere il box relativo); ha anche un altro pregio. Da pochi mesi è infatti disponibile, anche in Italia, un altro processore grafico, il PowerVR utilizzato dalla Matrox M3D, pienamente supportato da *Actua Soccer 2*. In ultimo, è molto pregevole la resa grafica del gioco senza l'ausilio delle schede grafiche acceleratrici: l'impostazione grafica, infatti, non viene stravolta di gran lunga e il gioco risulta essere molto competitivo anche senza di esse.

GLI EFFETTI SPECIALI

Actua Soccer 2 vanta inoltre una novità grafica molto interessante. Con un particolare sistema grafico, i programmatori sono riusciti a ricreare il complesso modo di riproduzione delle ombre dei giocatori, il tutto in tempo reale. Ogni qual volta uno dei giocatori salterà, inciamperà o farà una scivolata, il computer riprodurrà la sua ombra in maniera autonoma e precisa, seguendo il movimento del suo corpo con estrema precisione.

I campi innevati sono un vero tocco di classe. Le orme dei giocatori rimangono impresse sul terreno per un breve arco di tempo.

Fortunatamente, oltre alle solite partite tra le nazionali, è possibile giocare il campionato italiano di Serie A.

REQUISITI DI SISTEMA

Actua Soccer 2 deve essere giocato e installato sotto Windows 95. Occupa 130 MB di memoria sul disco fisso. Riesce a dare un buon risultato anche con processori non troppo veloci, come un Pentium 100, e funziona anche senza una scheda acceleratrice (anche se queste sono supportate). Il CD-ROM deve essere almeno un 4x. È compatibile con tutti i joypad usati sotto Windows 95. Grazie alla sua adattabilità, è infatti giocabile su anche i sistemi non troppo potenti, ma sfrutta a pieno quelli più ricchi tramite alcuni menu all'interno del gioco.

mente esistenti. Possiamo anche creare un campionato o una competizione a eliminazione diretta come le coppe europee. Tutti i testi del gioco sono stati tradotti e anche il parlato è stato doppiato con un commento in italiano non troppo vario, ma abbastanza appropriato.

Il gioco è stato comunque realizzato con grande cura grafica. Oltre infatti al movimento della rete della porta al momento del gol, il gioco regala delle autentiche perle grafiche nella precisione della realizzazione dei campi da gioco. Anche senza l'uso della 3Dfx, sarà infatti possibile veder piovere sul campo e, udite udite, seguire le orme lasciate dai giocatori mentre corrono sul campo innevato o le strisce lasciate dalle scivolate sul campo fangoso.

Questa ricerca per i particolari ci regala un grande realismo e una grande dinamicità all'azione, riuscendo a trasmettere a noi giocatori la reale carica agonistica di un tackle o di uno scatto sotto la pioggia. Oltre a questa rigorosa impostazione grafica, il gioco propone anche un replay automatico dei nostri gol, realizzato davvero bene. Infatti, quando segneremo, vedremo l'azione ripetuta velocemente da più angolazioni con tanto di traccia blu per seguire più comodamente il tragitto della palla e di nomi sotto i giocatori che hanno eseguito i passaggi determinanti.

Alla fine possiamo dirci ampiamente soddisfatti del risultato finale. Se è vero che i giocatori più puritani avranno forse da ridire sul modo troppo semplice per creare le azioni di gioco, i videogiocatori alle prime armi hanno finalmente la possibilità di misurarsi con un gioco realizzato con grande passione e pienamente alla loro portata. È verissimo infatti che è molto facile superare le difese avversarie e arrivare al tiro ma i portieri sono molto difficili da battere. Questo costituisce forse un difetto, trascurabilissimo se cerchiamo un gioco con cui divertirci fin dall'inizio e per molto tempo a venire.

Gmc

I colpi proibiti abbondano, ma purtroppo non passano mai inosservati...quantomeno agli occhi del terribile giudice di gara.

Semplice ma efficace. Possiamo tranquillamente rendere il giusto merito ad *Actua Soccer 2* con queste due parole. Con uno stile grafico curato anche nei dettagli e un motivetto molto divertente che accompagna le nostre azioni offensive, la Gremlin è riuscita a creare un prodotto competitivo in un settore quasi sempre dedicato a videogiocatori molto esperti ed esigenti. Ovviamente, i videogiocatori più esperti (e più esigenti) potrebbero avere da ridire sull'impostazione del gioco, ma non potranno mai contestare il divertimento che suscita il gioco. *Actua Soccer 2* cerca di interessare una precisa parte di pubblico ma forse scontentandone un'altra. Alla fine il risultato è comunque ampiamente apprezzabile da tutti noi.

8

COMMENTO

GRAFICA 8
GIOCABILITÀ 8
LONGEVITÀ 8
SONORO 7

VIRTUAL POOL 2™

L'originale V-Pool ha venduto oltre 2 milioni di copie. Ora Virtual Pool 2 ti farà giocare con il più realistico gioco di biliardo in 3D, con più di 8.000 ore di programmazione alle spalle e tantissime di novità.

- La superba realizzazione grafica in 3D con effetti di luce e rifrazione reali permette un realismo spettacolare sul tavolo verde
- Controllo sempre più accurato della stecca di gioco tramite il mouse! Così accurata da far saltare le palle di gioco!
- 9 giochi differenti ognuno con le proprie regole di gioco, anche il "pool" inglese da bar!
- Sequenze in full motion video per l'apprendimento di tecniche base come di trucchi da professionisti
- Modalità di gioco in multyplayer da 1 a 8 giocatori

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 90 Mhz
- Windows™ 95
- 8 MB di RAM
- 10 MB di spazio libero su HDD
- CD ROM 2X
- Scheda sonora compatibile Windows™ 95
- Scheda video 2 MByte
- Tastiera, mouse
- DurectX 50% (inclusa)

Raccomandati:
- Pentium 166 Mhz
- 16 MB di RAM
- 10 MB di spazio libero su HDD
- CD ROM 4X

PC CD-ROM

Nei migliori negozi di Videogames e Computer Shop

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

• CASA: Psygnosis • SVILUPPATORE: Interno • INTERNET: http://www.psygnosis.com
• DISTRIBUTORE: Halifax • TELEFONO: 02/413031 • PREZZO: L. 99.000

La fine del mondo

Ambientato in una società in mano alle multinazionali come in "Johnny Mnemonic", immerso in uno scenario urbano alla "Blade Runner" e sconvolto da una violenta lotta tra polizia e malavita alla "Robocop", più che un videogioco, *G-Police* sembra il crocevia naturale tra i migliori film di fantascienza. Che la Psygnosis abbia voluto accontentare i seguaci di tutte le correnti di pensiero?

L'ordine internazionale così come lo conosciamo noi non è destinato a durare a lungo. L'esaurimento delle risorse terrestri, per anni avidamente sfruttate dai paesi ricchi, renderà necessaria una corsa alla colonizzazione di altri pianeti. E impegnate nell'affannoso tentativo di accaparrarsi le ricchezze offerte dal cosmo, quelle che una volta erano nazioni unite da vincoli di collaborazione non esiteranno a combattersi in guerre fratricide violente e sanguinosissime. Il caos regnerà per anni, ma alla fine si giungerà ad un nuovo ordine sociale interplanetario imposto dalle ragioni commerciali di imponenti multinazionali. Enormi megalopoli sorgeranno sulle nuove terre spaziali, cupole gigantesche garantiranno la vita agli esseri umani e palazzi alti mille piani sovrasteranno i cieli di simili agglomerati urbani.

La criminalità non sarà più una piaga endemica, poiché si strutturerà in massicce organizzazioni di portata inimmaginabile, capace di raggiungere con i suoi lunghissimi tentacoli qualsiasi parte dell'universo conosciuto. I metodi e le armi utilizzate dai malviventi faranno impallidire per leggerezza quelle passate, così si renderà necessaria la costituzione di un corpo di sicurezza altamente tecnologico per combatterle efficacemente. La realtà quotidiana, fatta dei soliti business e rapporti sociali, sarà continuamente funestata dai terribili scontri armati

Con una scheda acceleratrice 3D si riescono a vedere gli effetti più belli di esplosioni e giochi di luce.

La sensazione di essere sospesi a mezz'aria viene data sia dall'ondeggiamento dell'elicottero, sia dal rispetto delle dimensioni di auto e velivoli.

Lo scenario non è semplicemente un fondale colorato, bensì una presenta massiccia che influenza combattimenti e inseguimenti.

tra forze dell'ordine e criminalità. Questo, almeno, secondo la trama di *G-Police*.

A CACCIA DI CATTIVI

All'interno di una quotidianità tanto spaventosa, il giocatore di *G-Police* ricopre il ruolo di un agente di polizia, assegnato alla squadra di sorveglianza aerea. In sostanza, ciò che si deve fare è pilotare un elicottero ipertecnologico e assolvere alle trentacinque missioni via via proposte, non tanto per rimettere ordine a una società che ormai non ne avrà mai più uno, quanto per scoprire l'assassino della sorella di Jeff Slater, protagonista del gioco. In realtà, seppure la risoluzione di un simile mistero dovrebbe essere il centro attorno al quale si muove tutto il resto, si tratta semplicemente di un mero pretesto per introdurre il giocatore nell'azione di uno spara-spara in 3D a bordo di un elicottero terribilmente potente.

Lo schema di gioco è quello classico del genere: presentazione degli obiettivi della missione, svolgimento dei compiti sul campo e valutazione delle azioni compiute. Nel caso si fallisca l'obiettivo principale, bisogna ricominciare da capo l'intera missione. Ciò che sotto questo aspetto rende *G-Police* diverso dalla concorrenza è la concatenazione di alcune missioni. Le operazioni seguono il filo logico dell'evoluzione della situazione, così se in un'incursione si è riusciti a catturare un esponente della malavita, l'incarico successivo potrebbe essere quello di seguire il sospettato rilasciato per insufficienza di prove, allo scopo di incastrarlo definitivamente in compagnia dei pesci più grossi. Un'altra particolarità dell'espletamento del nostro mandato, è quella di non sapere mai nulla sulll'evoluzione della situazione quando ci troviamo nei cieli cittadini. Infatti, in

LE FASI SALIENTI

Ogni nostro intervento per le strade cittadine segue un rituale scandito da alcune fasi ben precisate. Vediamole brevemente nei dettagli.

Briefing

Ogni singola missione è illustrata nei suoi obiettivi da schede testuali accompagnate da rappresentazioni grafiche di velivoli e veicoli importanti. Le informazioni sono molto esaustive: danno una descrizione accurata della situazione, specificano le priorità e riassumono in poche righe quanto si deve fare. Tuttavia determinate missioni prendono, durante il loro svolgimento, una piega diversa da quella illustrata a tavolino, così eventuali variazioni vengono rese note attraverso messaggi via radio in tempo reale. L'imprevisto è sempre dietro l'angolo, anche nei più banali pattugliamenti di quartiere.

Armi

L'ultima schermata prima della battaglia urbana è quella in cui vengono mostrate le armi caricate sull'elicottero. L'arma principale è un cannoncino laser a ricarica, universalmente adatto a ogni genere di utilizzo. Accanto a esso prendono posto missili terra-aria, missili a ricerca, bombe, disabilitatori, razzi segnalatori e tutta un'altra serie di attrezzatura più o meno innovativa. Il loro impiego è limitato solo da due fattori: la nostra fantasia e il numero dei colpi caricati. Per il resto, potremo colpire ciò che vorremo, anche i mezzi civili!

Operazione conclusa!

Una volta completata positivamente la missione, una schermata testuale simile a quella del "briefing" mette a conoscenza degli obiettivi raggiunti e di quelli falliti. Alcune volte, proprio per assecondare la trama personale di Slater, a questo punto del gioco vengono proposte alcune sequenze filmate in cui si apprendono notizie utili per la risoluzione del misterioso assassinio. La qualità di questi spezzoni è molto buona, anche se a dire la verità la recitazione degli attori virtuali non convince molto (sono decisamente rigidi nei movimenti).

Il reticolo rosso che si vede in alto rappresenta la fine della cupola in cui è avvolto l'agglomerato urbano.

Nelle missioni in cui è previsto un appostamento bisogna stare attenti a non farsi rilevare dal radar nemico.

REQUISITI DI SISTEMA

Gustarsi una simile meraviglia software non è cosa da tutti. Il processore richiesto per non essere derisi dal programma è un Pentium 166 MHZ, cui devono doverosamente affiancarsi almeno 16 MB di RAM. Il CD-ROM può anche essere un semplice 4X, ma per accorciare i tempi morti dei caricamenti è bene avere un lettore un po' più veloce. Le schede acceleratrici 3D non sono obbligatorie, però senza il loro impiego *G-Police* diventa un giochino di elicotteri alquanto bruttino, tutt'altro che spettacolare. Se d'altra parte ne possediamo una, verrà pienamente supportata dalle Direct 3D implementate nel programma. Altra cosa fondamentale da avere per non veder tramutare *G-Police* in una brutta copia di sé stesso è il joystick, rigorosamente analogico e possibilmente con funzione "throttle" (la rotellina per la velocità) incorporata. L'elevata dose d'azione del gioco è costantemente accompagnata da un comportamento dell'elicottero verosimile, quindi per riuscire a pilotare efficacemente e senza avere una mano persa sulla tastiera, è necessario uno strumento appositamente studiato per il genere.

base agli avvenimenti e alle necessità, si ricevono comunicazioni via radio dal Quartier Generale sulle priorità di quel particolare istante. Dal punto di vista ludico, ciò che ne deriva è una generale sensazione di trovarsi realmente alle dipendenze di un corpo di sicurezza formato da più unità, unite e coordinate con l'obiettivo comune dell'ordine pubblico. Non ci si sente mai soli contro tutti, bensì un semplice appoggio alle unità terrestri. È vero che il nostro ruolo è fondamentale per la riuscita di una missione (altrimenti che gioco sarebbe?), però sapere di non trovarsi soli a combattere la malavita è molto rassicurante.

REALTÀ VIRTUALE

G-Police è un videogioco tecnologicamente avanzato, non solo per via della sua ambientazione futuristica ricca di dettagli, ma anche perché si presenta con caratteristiche tecniche semplicemente uniche. Ciò che offre agli occhi del giocatore fornito di scheda acceleratrice 3D è uno scenario incredibilmente realistico, spettacolare nel suo insieme e maniacale nei suoi particolari. Le strade e gli immensi palazzi riescono a comporre una città davvero molto credibile, mentre dal canto loro i mezzi privati che vi si muovono all'interno, animando il paesaggio, danno vita a ciò che si potrebbe definire la ricostruzione più fedele di una realtà mai esistita. Sembra quasi di avere in testa il casco per la Realtà Virtuale di una generazione che deve ancora venire. Guardandosi intorno si scopre sempre qualcosa di nuovo: un tabellone per la pubblicità, un semaforo sospeso, un volo picchiato di un aeromobile e tante altre semplici situazioni di una comunissima vita quotidiana. Sovrapposti a un simile ambiente, gli inseguimenti in elicottero sono ancora più realistici ed eccitanti. La manovrabilità del mezzo dipende dal sistema di controllo usato: con un joystick si riescono a fare cose incredibili, mentre con una semplice tastiera difficilmente si va al di là del semplice decollo. In verità qualcosina con i tasti cursore si può anche combinarla, ma non si può certo pretendere di competere con nemici che con l'andare delle missioni si fanno sempre più abili e pericolosi. In materia di curva di difficoltà, *G-Police* può vantarsi di averne una davvero ben approntata. Nel caso poi si rendesse necessario, alcune missioni di allenamento permettono di apprendere al meglio o di perfezionare le proprie abilità nel volo da combattimento. In generale, senza dover scendere nei particolari di tutti gli apparati, il prodotto della Psygnosis è davvero innovativo dal punto di vista grafico-ambientale, offre varie inquadrature di gioco e è corredato di un'immediatezza difficilmente riscontrabile nel genere.

Gmc

Possiamo esaminare il nostro elicottero inquadrato da una telecamera esterna.

Il giudizio su *G-Police* deve essere per forza di cose diviso in due. Chi possiede una scheda acceleratrice 3D si trova davanti a un gioco stratosferico, bello e giocabile come nessun altro. Chi invece non possiede l'hardware adatto si ritrova immerso in un ambiente totalmente diverso da quello descritto nella recensione.
Fatta questa piccola grande precisazione, si può solo parlar bene del lavoro fatto dagli sviluppatori. La grafica ha gran parte del merito, ma anche la giocabilità, quando viene impiegato un joystick, si dimostra solida e capace di attirare con le sue sole forze i giocatori più accaniti. Il sonoro è spaziale, ma forse la longevità può essere rovinata da una certa monotonia che subentra nella ripetizione di compiti più o meno simili. Prima di concludere, sarebbe necessario inquadrare il titolo in un genere precisato, per far capire ai giocatori se *G-Police* s'indirizza a loro o meno. Se si amano i simulatori di volo ma non si disdegna l'azione pura, o se viceversa andiamo matti per gli spara-e-fuggi e ci attira il realismo, allora il gioco è quello giusto. Nel caso invece non ci si riconosca nei profili appena delineati, è consigliabile almeno dare un'occhiata al demo inclusa nel CD dello scorso mese. Chissà che non scoppi un nuovo amore...

8

COMMENTO

GRAFICA	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SONORO
10	7	7	8

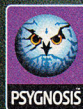
ZOMBIEVILLE

Qual'è il nesso tra un'emergenza in una base militare segreta, una bambina di 200 anni e un cimitero in cui si dice che i morti continuano a vivere?
Per chi lavora in realtà il generale Barrow?
E che cos'è esattamente il progetto XMZIA?
Svela i segreti inquietanti di Downforth, la città con la popolazione più folle mai vista al mondo.

- Avventure di alta qualità con una grafica di livello cinematografico e un audio intensamente atmosferico
- Un complesso motore di conversazione consente al giocatore di usare indovinelli parlati insieme a complete capacità vocali
- Trame intricate e complete con testi a cura di un personaggio della fantascienza: Mary Gentle

REQUISITI DI SISTEMA

- Pentium 100 Mhz
- 16 MB di RAM
- Scheda video SVGA 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster 16
- CD ROM 2X
- 116 MB di spazio libero su HDD

PSYGNOSIS

PC CD ROM

2x CD

MANUALE E SOTTOTITOLI IN ITALIANO

Nei migliori negozi di Videogames e Computer Shop

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. ([illegible]) 4130.31 ([illegible]5 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

- **CASA:** Microsoft
- **SVILUPPATORE:** Atomic Games
- **INTERNET:** http://www.microsoft.com
- **DISTRIBUTORE:** Microsoft
- **TELEFONO:** 02/703921
- **PREZZO:** L. 99.000

Eroi della seconda guerra mondiale

Con *Close Combat: A Bridge Too Far* possiamo rivivere episodi molto importanti della Seconda Guerra Mondiale, modificandone gli eventi, almeno sul nostro computer

Negli ultimi tempi, la maggior parte dei giochi strategici si assomigliano l'un l'altro, e si ispirano più o meno dichiaratamente a *Red Alert*: sono in tempo reale, possiedono degli aspetti manageriali che ci consentono di costruire una propria base, e normalmente sono ambientati nel prossimo futuro. Sicuramente, *Close Combat: A Bribge Too Far* (*ABTF* per gli amici), della Microsoft, non rientra in questa categoria.

Le battaglie che ci troveremo a combattere sono un'accurata ricostruzione di quelle avvenute nel settembre 1944, durante l'operazione militare Alleata conosciuta come "Market Garden", storicamente fallita, ma virtualmente ancora tutta da decidere.

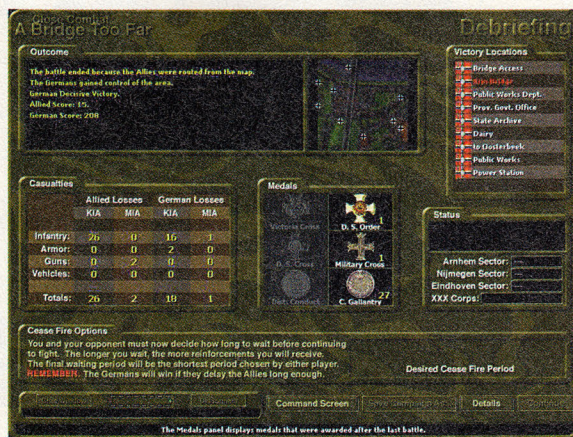
DA CHE PARTE STIAMO?

All'inizio di ogni nuova partita, abbiamo la possibilità di scegliere da quale parte combattere: possiamo dunque schierarci con gli Alleati, per sfondare le linee tedesche e conquistare i ponti olandesi, o con i Nazisti, colti alla sprovvista da un attacco inaspettato, ma pronti a tutto per difendere le vie d'accesso alla Madrepatria.

La nostra scelta determina completamente la strategia da seguire per portare a termine gli obiettivi di ogni missione: un attacco rapido e letale, con minor perdite possibili, sarà lo scopo principale di americani, inglesi e polacchi, decisi a non perdere tempo per mantenere il vantaggio della sorpresa e non dare la possibilità all'avversario di riorganizzarsi, mentre dovremo offrire una strenua resistenza, anche a costo di elevate perdite, qualora decidessimo di impersonare le forze tedesche, in attesa di rinforzi dalle retrovie.

BATTAGLIA, OPERAZIONE, CAMPAGNA...

Scegliendo di combattere una singola battaglia, abbiamo l'unica priorità di schiacciare le forze nemiche con le nostre valorose truppe, senza minimamente curarci delle condizioni finali dei nostri soldati; cominciare un'operazione, invece, ci porta ad affrontare il nemico in una serie di singole battaglie, tutte collegate tra loro, che assieme costituiscono un breve periodo dell'avvenimento storico: selezionando questa modalità, si nota un decisivo

In questa battaglia ci siamo schierati dalla parte dei Tedeschi: l'azione congiunta della fanteria appostata e dei nostri carri armati sta decimando il nemico.

Ecco come ci appare il riassunto dello scontro alla fine di una battaglia: in caso di merito, i nostri soldati vengono insigniti di onorificenze militari.

aumento di realismo e difficoltà: poiché le condizioni delle truppe, alla fine di uno scontro, influenzeranno pesantemente le forze a nostra disposizione nella schermaglia successiva, una vittoria conseguita con gravi perdite potrebbe non essere più sufficiente! L'ultima modalità prevista dai programmatori prevede di imbarcarci in un'intera campagna (più operazioni unite insieme): possiamo completare l'intera ricostruzione storica di "Market Garden" tutta d'un fiato (si fa per dire, vista la lunghezza), o spezzarla in tre parti più piccole; è inutile dire che, in questi ultimi casi, una sola battaglia finita male può portarci a una spiacevole sconfitta molto in fretta...

Gli scenari presenti nelle tre selezioni possibili sono esattamente identici, quindi, a prima vista, *ABTF* sembrerebbe un gioco destinato a una breve vita: niente di più falso! Sebbene le strategie da adottare quando intraprendiamo un'operazione o una campagna siano molto simili, vale la pena giocare uno stesso campo di battaglia almeno quattro volte: come singola o correlata ad altri scontri (modalità operazione o campagna) e su entrambi i fronti. Abbinando a questo il gran numero di scenari disponibili, otteniamo un gioco che non lascerà il vostro computer per molto, molto tempo.

IMPARIAMO A COMANDARE

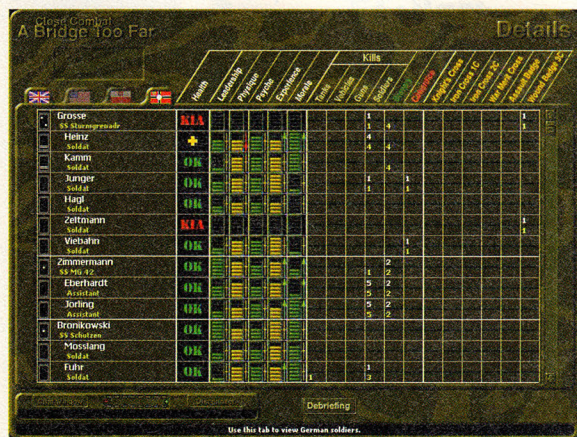
Il sistema di controllo utilizzato dagli sviluppatori, migliorato rispetto al primo *Close Combat*, risulta di estrema semplicità e immediatezza: per renderci le cose ancora più facili, sono state preparate delle battaglie di apprendimento (cinque scenari, in tutto), nelle quali ci vengono illustrati tutti i principali comandi del gioco, abbinate ad alcune brevi, ma utili, lezioni di tattica, per permettere, anche a chi avesse poca dimestichezza con gli armamenti in uso durante la seconda guerra mondiale (descritti in maniera estremamente dettagliata, per gli appassionati, in una specie di mini-enciclopedia), di orientarsi in battaglia.

Selezionando un'unità durante l'azione (ognuna è composta da uno o più soldati, non separabili in nessun momento della partita), si rendono immediatamente disponibili le statistiche generali (come la quantità di proiettili di cui essa ancora dispone e il morale medio dei singoli componenti) e quelle individuali di ogni soldato: ciascun profilo fornisce un gran numero di informazioni sulla sua condizione fisica e psicologica (bisogna tenere presente che la mancanza di proiettili, la morte dei propri compagni, o situazioni di battaglia negative, abbinate a poca esperienza, possono portare un singolo soldato al panico incontrollato); per impartire un ordine, non dobbiamo far altro che cliccare con il tasto destro del mouse su un qualsiasi militare del gruppo e selezionare uno dei molteplici comandi previsti (il solo spostamento può essere effettuato in tre modalità differenti!).

Nonostante la presenza di questa enorme quantità di caratteristiche fornite per ogni unità, il gioco, nel suo complesso, non perde in alcun modo di immediatezza: durante l'azione, ci possiamo accontentare di tenere l'occhio le statistiche generali, sulla salute e il numero di munizioni, per regolarci rapidamente sulla tattica da impiegare, per poi provvedere, in un secondo tempo, nei momenti di relativa stasi, ad un'analisi più accurata. Le tipologie di truppe che ci troviamo a comandare, nel susseguirsi delle missioni, sono decisamente numerose: abbiamo a disposizione, come abbiamo già visto, tutti gli armamenti in dotazione ad entrambi i fronti durante quel periodo storico; i vari tipi di fanteria, armati in maniera più o meno pesante, hanno largo impiego in ogni missione e devono essere utilizzati in base al nemico che ci si trova ad affrontare (un attacco a un'unità corazzata, con armi inadeguate, si trasformerà quasi sicuramente in un massacro!); i mortai, di diverso calibro , risultano davvero efficaci nel fornire una copertura alle truppe più leggere, rimanendo nascosti dietro sicuri ripari; i bazooka e i vari tipi di cannoni sono più precisi, ma necessitano di una linea di tiro priva di ostruzioni. In alcune missioni saranno per noi disponibili, su entrambi i fronti, anche svariate unità corazzate, lente, ma con un'enorme potenza di fuoco: indispensabili per schiacciare il nemico!

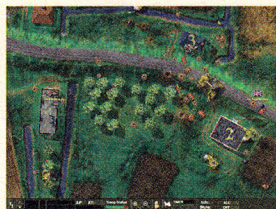
PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

Il 17 settembre 1944 le truppe alleate, sotto il comando del generale inglese Montgomery, diedero il via all'operazione "Market Garden", che avrebbe permesso la conquista di numerosi ponti olandesi: qualora questo risultato fosse stato ottenuto, gli Alleati avrebbero potuto prendere i Tedeschi alle spalle e invadere la Germania molto rapidamente. L'operazione fallì.

Per l'attacco, si fece larghissimo impiego di truppe paracadutate, che avrebbero dovuto tenere la posizione fino all'arrivo dei rinforzi terrestri; numerosi contrattempi, il clima inclemente, errori grossolani e molta sfortuna, impedirono che tutto funzionasse a dovere: le truppe terrestri non riuscirono mai a raggiungere i soldati della Prima Divisione Aerotrasportata di Sua Maestà, che rimasero isolati a un'estremità del ponte di Arnhem, dove furono decimati. Quel ponte risultò per gli Alleati davvero *A Bridge Too Far* (ovvero, un ponte troppo lontano).

Visione in dettaglio delle nostre truppe alla fine di un combattimento con relativa valutazione individuale.

Schermata principale del gioco: da qui possiamo decidere se intraprendere un'operazione, una campagna, oppure limitarci alla singola battaglia.

REQUISITI DI SISTEMA

I requisiti minimi richiesti per poter rivivere questa pagina di storia sono un Pentium 90, 16 MB di RAM, un CD a quadrupla velocità, una scheda video che supporti almeno la risoluzione 800x600, Windows95 (o Windows NT); l'istallazione minima su hard disk necessita di 54 MB, oppure, per velocizzare i caricamenti, si può scegliere quella da 268 MB (in entrambi i casi è già compreso lo spazio occupato dalla quinta versione delle Direct X, indispensabili per far girare il programma, ma fornite e installate assieme ad esso). Riteniamo consigliabile, comunque, sebbene non necessario, un Pentium 133 o superiore e un CD più veloce, qualora non si disponesse dei 268 MB, per velocizzare i caricamenti delle missioni.

CHE LA BATTAGLIA ABBIA INIZIO!

All'inizio di ogni scontro, illustratoci l'obbiettivo della missione e relativa importanza strategica, accediamo a una schermata che ci permette di selezionare le unità di riserva che desideriamo richiamare dalle retrovie, tra quelle disponibili, come aiuto in battaglia: inutile dire che, con il procedere della campagna, se gli Alleati non saranno abbastanza celeri nell'avanzata, saranno i Tedeschi a trarre maggior beneficio da questa possibilità.

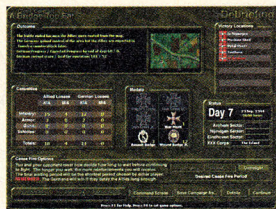
Completata anche questa scelta, ci appare finalmente il terreno dello scontro in tutto il suo splendore: il dettaglio grafico è decisamente buono, grazie anche all'impiego dell'alta risoluzione, e ogni elemento è rappresentato con precisione; la possibilità di zoomare ci permette di avere una buona visione anche dei piccoli scontri singoli.

Un'unica pecca, sotto questo aspetto: gli edifici non sono sfruttati a dovere come postazioni tattiche, dato che il loro utilizzo è piuttosto approssimativo, e avrebbe fatto decisamente comodo la possibilità di modificare l'inquadratura, per avere una visione migliore nei momenti di caos.

Prima che il massacro abbia inizio, e il tempo cominci a scorrere inesorabile nella foga della battaglia, possiamo impartire un singolo ordine a ciascuna delle nostre truppe: un grave errore iniziale potrebbe compromettere l'intero scontro; terminata questa fase, durante la quale possiamo vedere tutto il campo di battaglia, ma non le unità avversarie, comincia l'azione vera e propria: man mano che le unità, nostre o dell'avversario, avanzano, lo scontro si fa più intenso: a questo punto, solo la nostra prontezza può salvarci da una dolorosa disfatta, ricacciando indietro le truppe avversarie e conquistando le loro postazioni (indicate sulla mappa da bandierine) fino alla vittoria.

Alla fine dello scontro, una tabella ci illustra i motivi della vittoria o della sconfitta, oltre ad assegnare eventuali medaglie al valore, anche queste riprese fedelmente dalla storiografia bellica.

MOLTI PREGI E QUALCHE DIFETTO

Tra gli aspetti decisamente positivi di questo prodotto, vanno annoverati indubbiamente l'immediatezza, l'accuratezza della ricostruzione storica (corredata, tra l'altro, da un riassunto giornaliero, consultabile a parte, di tutti gli avvenimenti che segnarono i dieci giorni dell'operazione), il realismo di alcune scelte, come la possibilità di procedere in operazioni e campagne anche dopo una sconfitta, senza essere obbligati irrealisticamente a ripetere decine di volte una missione, e anche il sonoro, pressoché assente come colonna musicale, ma dotato di una gamma di effetti digitalizzati davvero stupefacente (le urla dei soldati, colti da panico o feriti a morte, renderanno la battaglia davvero convincente).

Bisogna, però, prestare molta attenzione ad un'analisi della difficoltà: *ABTF* ci obbliga a impegnare tutta la nostra materia grigia alla ricerca di una strategia vincente, visto che l'intelligenza artificiale è davvero ben programmata… forse anche troppo! Le battaglie risultano accessibili al livello di difficoltà più basso, per poi diventare davvero ostiche, e anche qualcosa in più, ai due livelli successivi: una bella sfida per i veterani, ma davvero frustrante per i neofiti; interessante comunque e degna di nota la presenza del livello di difficoltà personalizzato, basato su alcuni parametri selezionabili a piacere.

La pecca più grande che questo gioco presenta è la reale possibilità di controllo che abbiamo sulle truppe: il sistema tramite il quale impartiamo ordini è, come abbiamo già detto, davvero semplice ed immediato, ma, purtroppo, ad ordini precisi non sempre seguono mosse esatte; sebbene il fatto che non tutte le azioni siano eseguite in maniera impeccabile e precisa può essere realistico, in più occasioni ci sembra di non controllare affatto gli sviluppi della battaglia: risulta decisamente frustrante vedere un carro armato puntare le sue armi verso un vicino soldato nemico, armato con armi inoffensive contro una corazza, mentre gli era stato ordinato di aiutare un gruppo di nostri soldati minacciati dall'artiglieria avversaria!

Gmc

COMMENTO

***Close combat: A Bridge Too Far* risulta un gioco strategico molto diverso da quelli cui siamo abituati: ben poco a che vedere, quindi, con i giochi di strategia in tempo reale come *Command & Conquer* e cloni, ma interamente basato sul realismo. L'accuratezza della ricostruzione storica, l'impatto visivo molto buono, le poche pecche presenti nel sistema di controllo, l'ottima qualità degli effetti sonori e i filmati d'epoca, che riescono a portarci nell'atmosfera del periodo in cui si svolgono i fatti, rendono il prodotto della Microsoft davvero accattivante.**

Un voto superiore gli è però negato da una difficoltà forse eccessiva, che lo rende poco accessibile a giocatori neofiti del genere, e dai difetti di giocabilità già esposti in precedenza; rimane comunque un titolo caldamente raccomandato a tutti quanti sono interessati ai giochi di strategia e consigliato, senza alcuna riserva, agli amanti delle ricostruzioni storiche.

7

GRAFICA 7 · GIOCABILITÀ 6 · LONGEVITÀ 8 · SONORO 7

E' IN EDICOLA E PARLA ITALIANO
LA RIVISTA DEI GIOCHI PIU' FAMOSA
AL MONDO A SOLE 8.000 LIRE

LE ANTEPRIME PIU' ESCLUSIVE
LE SOLUZIONI PIU' GENIALI
I TRUCCHI MAI SVELATI

• CASA: Code Masters • SVILUPPATORE: Interno • INTERNET: http://www.touringcar.com
• DISTRIBUTORE: Halifax • TELEFONO: 02/413031 • PREZZO: L. 89.000

Turismo di lusso

Finora nessun gioco ci aveva permesso di guidare le vetture a ruote coperte che partecipano ai campionati turismo europei. Questo vuoto è stato finalmente colmato da *TOCA Touring Car Championship*.

Proviamo su strada con il nostro demo due dei bolidi di *TOCA* su uno dei migliori percorsi del gioco.

Le gare turismo, cui prendono parte quasi tutte le case automobilistiche con le loro squadre ufficiali, sono tra le corse più spettacolari. In Europa si disputano diversi campionati nazionali, il più importante dei quali è sicuramente quello inglese, il BTCC (British Touring Car Championship). Le sue competizioni sono seguitissime oltremanica, ed i piloti che vi prendono parte sono considerati alla stregua dei migliori conduttori di F1. I motivi di questo straordinario successo sono molteplici: la somiglianza (puramente esteriore) delle vetture a quelle di serie, che girano sulle strade di tutti i giorni; il livellamento delle prestazioni delle macchine, che esalta le abilità dei piloti e rende le gare apertissime fino all'ultima curva; infine, la bagarre che si scatena fin dalla partenza che degenera spesso in una vera e propria sagra dell'ammaccatura.

Insomma, l'idea di poter vivere in prima persona queste corse, conducendo vetture così affascinanti in gare mozzafiato è decisamente esaltante. Logico, quindi, l'interesse che ha calamitato attorno a sé *TOCA Touring Car Championship*, il nuovo gioco di guida della Code Master, casa nota ai videogiocatori di vecchia data per la formidabile serie *Micromachines*.

CRISI DI IDENTITÀ

Questo prodotto propone l'intero campionato BTCC 1997, con tutte le vetture, i piloti ed i circuiti ufficiali. La bella presentazione ci fornisce una breve ma efficace panoramica di quanto ci aspetta: sorpassi da brivido, staccate mozzafiato e incidenti tanto brutali quanto incruenti.

L'ottima impressione iniziale viene però subito ridimensionata dal menu principale, molto più povero del previsto: ci aspettavamo – accanto alle solite opzioni relative a grafica, sonoro e metodo di controllo – qualcosa di più caratteristico di una simulazione di guida. In fondo, secondo gli sviluppatori, *TOCA*

Qualcuno ha violentemente "bussato" sul nostro paraurti posteriore, che ne riporta evidenti i segni. L'aggressività dei piloti avversari è notevole.

Alla luce verde il gruppo si lancia verso la prima curva. Nel traffico è davvero difficile mantenere il pieno controllo della vettura guidando in maniera "pulita".

punta a chiare lettere ad essere una fedele riproduzione, pur con qualche concessione alla giocabilità ed all'immediatezza. E invece non ci resta che scegliere il tipo di competizione a cui partecipare (prove libere, gara o campionato) prima di selezionare la vettura che intendiamo guidare.

Questa sezione ci risolleva però il morale, visto che il parco macchine è ampio e interessante: le auto si differenziano infatti non solo per regime massimo di rotazione del motore e potenza di picco, ma anche per trazione (anteriore o integrale), lasciando presagire significative differenze dei modelli di guida. Selezioniamo dunque fiduciosi il circuito che vedrà il nostro battesimo in pista; all'inizio, purtroppo, sono disponibili solo due tracciati, Silverstone e Donington: per ottenere gli altri occorre infatti cimentarsi con successo nel campionato, che tra l'altro propone una formula insolita.

In pratica, su ogni pista si disputano due manche, e noi siamo costretti a racimolare un numero minimo di punti totali per evitare di essere licenziati in tronco dalla squadra e saltare così il resto della stagione. Una scelta discutibile, che ci obbliga ad una continuità di risultati difficile da mantenere soprattutto all'inizio.

LA POTENZA È NULLA SENZA CONTROLLO

Quale che sia la modalità di gioco, alla fine ci ritroviamo in pista, pronti a dare il massimo per non deludere i vertici del nostro team.

Cosa non facile, come verifichiamo con una certa amarezza alla prima curva. *TOCA* è infatti sicuramente una simulazione per quanto concerne il modello di guida, che richiede una notevole abilità per essere assimilato e sfruttato al meglio. Tutte le vetture (che in realtà sono così simili nel comportamento che non è percepibile la differenza di comportamento) sono caratterizzate da una notevole, sorprendente instabilità, che rende ogni frenata decisa una vera impresa. Non ci viene incontro l'assenza dell'ABS (sistema antibloccaggio delle ruote), né il notevole peso delle macchine, che produce una inerzia e una lentezza di reazione davvero difficili da gestire. Le cose non migliorano nelle curve: quelle lente, se si riesce a impostare la giusta traiettoria, sono uno scherzo; quelle veloce sono un delirio di equilibrismo, per cui è indispensabile una perizia millimetrica onde evitare di scatenare un imperioso testacoda – peraltro assurdo se si guida una trazione anteriore che a regola dovrebbe manifestare sottosterzo, cioè il comportamento opposto.

Riuscire a completare un giro senza errori, in sostanza, è un'impresa – ovviamente se si cerca di tirare un po'. Affrontiamo allora più cautamente i giri successivi, considerando che in fondo anche i piloti virtuali avranno gli stessi problemi. Niente di più sbagliato: già al livello di difficoltà facile, gli avversari sono delle lippe, e tenergli testa è tanto arduo quanto rischioso. Se infatti stare in strada è difficile già di per sé, in gara diventa quasi improponibile: i contatti ravvicinati e le sportellate arrivano da tutte le parti, rendendo sempre più impegnativo il controllo. Inoltre, i piloti gestiti dal computer sono piuttosto intelligenti, quindi non è facile né superarli (chiudono le traiettorie e si spostano all'interno prima delle curve lente) né accompagnarli gentilmente fuori pista. In gara, di conseguenza, le bastonate non tardano ad arrivare: in qualifica, se abbiamo scelto di disputarle, è anche peggio! Non c'è

REQUISITI DI SISTEMA

Per poter vedere girare *TOCA* sul proprio PC occorrono un processore Pentium 133 MHz (senza scheda acceleratrice) o 166 (con scheda acceleratrice), 16 MB di RAM, CD-ROM a quadrupla velocità e Windows 95. L'installazione occupa circa 30 MB di spazio sull'hard disk, oltre alle librerie DirectX versione 5. Sono supportate tutte le schede acceleratrici 3D, anche se sono caldamente consigliate quelle che montano il chipset 3Dfx. *TOCA* sfrutta anche la tecnologia MMX. Ciò nonostante, il massimo livello di dettaglio viene proposto con una fluidità ottimale solo sui PC di fascia alta. Sono supportati anche tutti i joystick ed i volanti rilevati da Windows 95. Il gioco è interamente in italiano, e offre anche un brillante commento prima e dopo ogni gara di campionato. Pregevole anche il supporto della modalità multigiocatore: fino a 4 persone sullo stesso PC o 8 in rete locale.

Gli incidenti – secondo i profani – sono il sale dell'automobilismo. Dal canto suo, *TOCA* ne genera alcuni di veramente spettacolari, come questo pauroso ribaltamento.

LE PISTE

TOCA fa riferimento al campionato BTCC 1997, e quindi propone solo circuiti inglesi. Alcuni dovrebbero essere noti a tutti gli appassionati di corse: Silverstone, Donington e Brands Hatch, sono o sono stati per anni teatro di GP di F1. Gli altri tracciati sono però tanto anonimi quanto noiosi: Thruxton, ad esempio, è una specie di ovale con un paio di chicane e poco più.
Non sono molto meglio anche i vari Oulton Park, Snetterton e Knockhill. Carina invece la sinuosa pista di Croft (come le curve dell'omonima Lara, del resto...).

stato verso, dopo ore e ore di gioco, di strappare una sola pole position, o quantomeno di ridurre il distacco a meno di un paio di secondi (una vita in qualunque disciplina motoristica).

Se almeno si potesse lavorare sull'assetto, magari qualche alchimia riusciremmo a tirarla fuori...

ROBA DA RICCHI

La storia dei videogiochi di corse insegna che quando il controllo della vettura è difficile, è indispensabile quantomeno una fluidità ineccepibile, per avvertire con sufficiente prontezza le reazioni del mezzo.

TOCA non è stato in grado di garantirci la necessaria velocità di aggiornamento, al massimo livello di dettaglio, nemmeno su un K6 a 200 MHz con scheda acceleratrice 3Dfx. Non abbiamo potuto provarlo su un Pentium II, ma considerando il costo e la scarsa diffusione (per il momento) di questi processori, non possiamo fare a meno di rilevare che questo gioco non gira al meglio sulla stragande maggioranza dei computer. Certo, la qualità grafica è notevolissima, con alcuni effetti speciali accattivanti, ma nemmeno la riproduzione dei tracciati ci sembra ineccepibile.

Molto più belli sono sia i circuiti di *F1 Racing Simulation*, sia quelli del meno recente (ma pur sempre validissimo) *F1* della Psygnosis.

In definitiva, quindi, non possiamo che dichiararci delusi da questo prodotto, che potenzialmente poteva diventare uno dei migliori giochi di guida di tutti i tempi.

I limiti del sistema grafico e del modello di guida sono evidenti; nel complesso, però, la realizzazione tecnica è buona e va sottolineato il grande supporto della modalità multigiocatore che consente fino a quattro persone di sfidarsi sullo stesso computer.

Gmc

Dall'abitacolo possiamo ammirare le mani del pilota che lavorano sul volante e sul cambio.

**Ci aspettavamo molto di più da *TOCA*: la sua valutazione risente sicuramente di questa delusione. In primo luogo, non capiamo se si tratti di una simulazione (come farebbe pensare il modello di guida) o di un semplice gioco, e secondo noi non l'hanno chiaro nemmeno gli sviluppatori, che – forse traditi dal tempo – sembrano aver perso il filo del loro progetto. Ne ha risentito anche la programmazione, sicuramente non impeccabile visti gli elevati requisiti di sistema e la velocità non ottimale nemmeno su computer di fascia alta. Ma l'aspetto peggiore del gioco è a nostro avviso il modello di guida, che rende davvero difficili portare al limite la macchina soprattutto in gara, laddove invece ci si dovrebbe poter concentrare più sulla bagarre che sulla tenuta di strada. Incomprensibile è anche l'assenza di qualche aiuto alla guida (ad eccezione del cambio automatico) o di un modello di guida semplificato, meno nervoso e con meno inerzia. Con queste premesse, risulta difficile apprezzare fino in fondo la notevole qualità grafica e il superlativo supporto della modalità multigiocatore: queste caratteristiche avrebbero dovuto essere la ciliegina sulla torta e non il piatto forte di questo gioco.
D'altronde, quando è la giocabilità ad avere problemi, tutto il resto passa in secondo piano.**

7

COMMENTO

GRAFICA 8
GIOCABILITÀ 5
LONGEVITÀ 6
SONORO 6

Jurassic Park il gioco perduto

Un aspetto fondamentale della Teoria del Caos, di cui il professor Malcolm dovrebbe essere un esperto, è il cosiddetto "Effetto Farfalla". Il concetto si riassume abbastanza semplicemente: in certi sistemi, differenze, anche minime, nelle condizioni iniziali possono tradursi in condizioni finali immensamente diverse. Ancora più semplicemente, "Per un chiodo il cavallo perse un ferro...". Dev'essere successo qualcosa del genere anche in *The Lost World: Chaos Island*, perché le condizioni di partenza sembrano piuttosto buone - non così quelle d'arrivo.

È inevitabile insospettirsi quando si vede un gioco il cui manuale d'istruzioni è più sottile del libretto che sancisce i diritti e doveri dell'acquirente e il resto delle faccende legali.

Ma d'altro canto, stiamo parlando di un gioco co-prodotto dalla Microsoft, notoriamente esperta in materie giuridiche e, inoltre, la sezione legale è tradotta in una quantità di lingue, a differenza del manuale (solo in inglese, almeno per il momento). In realtà, dopo il primo, poco entusiasmante, impatto, *Chaos Island* non è male.

Per chi non avesse visto "Lost World", il film su cui è basato il gioco, la storia (la parte che ci interessa) è questa: un gruppo di persone è rimasto intrappolato su un'isola nella quale, per motivi bizzarri, gironzolano dinosauri di varia taglia e attitudine, e devono a) salvare i suddetti dinosauri da una masnada di cacciatori senza scrupoli, e b) tornarsene a casa tutti d'un pezzo.

UNA FARFALLA SBATTE LE ALI IN BRASILE...

Appena iniziata una partita (sono disponibili tre livelli di difficoltà, ma non siamo riusciti a trovare grandi differenze, almeno nelle prime missioni) verremo subito a scontrarci con la bizzarra impostazione di *Chaos Island*. Se questo gioco fosse

Gli obiettivi della missione ci vengono presentati con questa semplice ed efficiente schermata.

Ogni tanto compaiono delle scritte che ci ricordano gli obiettivi della missione, oppure ci danno suggerimenti per portarla a termine.

REQUISITI DI SISTEMA

Le richieste di *Chaos Island* sono abbastanza limitate. Il sistema minimo richiesto è un Pentium 60, 8 MB di memoria, 20 MB su disco fisso, una scheda video in grado di supportare una risoluzione di 640x480 a 256 colori e un CD-ROM a quattro velocità, oltre ai soliti Direct X 5.0, compreso nel prodotto. Configurazioni più potenti permettono un gioco più fluido, ma non abbiamo potuto evitare di notare che anche la macchina usata per le prove (P166 MMX con 64 MB di RAM) ha mostrato dei sensibili rallentamenti nelle missioni più avanzate, in cui si ha a che fare con un buon numero di unità in movimento sulla mappa.

L'inizio della terza missione. Per quanto la grafica del fondale sia piuttosto ben fatta, i personaggi sono quasi raccapriccianti.

I NOSTRI SCAGLIOSI AIUTANTI

Nel corso del gioco avremo modo di raccogliere le uova di alcuni dinosauri, e incubarle fino alla nascita del pargoletto. I sauri nati in questo modo saranno ai nostri ordini e potranno aiutarci (efficacemente!) nel portare a termine i nostri compiti. Le specie di dinosauro che potremo utilizzare sono otto, differenti tra di loro in termini di forza, resistenza e velocità. La distinzione più importante, tuttavia, è quella che riguarda la dieta. Erbivori e carnivori, infatti, hanno ruoli e funzioni diverse. I carnivori sono generalmente più veloci e più aggressivi, ma la loro minore resistenza e il fatto che, per riguadagnare le energie, devono mangiare carne (cioè altri dinosauri o cacciatori) li rendono problematici, se non quando sono in grossi numeri (e non è facile arrivare ai grossi numeri). Gli erbivori, invece, tendono ad essere più lenti, ma hanno una resistenza nettamente superiore e, soprattutto, recuperano le forze semplicemente mangiando delle piante. Lo Stegosauro e il Triceratopo, inoltre, sono tutt'altro che inoffensivi e possono mettere a mal partito anche i tank dei cacciatori. Se a ciò si aggiunge il fatto che li si può anche utilizzare per ripulire le zone dalla boscaglia, è evidente come, potendo scegliere, gli erbivori siano una soluzione

stato programmato tre anni fa, ne sarebbe venuto fuori un "film interattivo", non c'è dubbio. Il tempo passa, le mode cambiano, e quindi ci si ritrova di fronte ad un gioco strategico in tempo reale ma inframmezzato da una quantità impressionante di spezzoni del film.

Dopo una prolissa introduzione, dovremo scegliere quali personaggi utilizzare per portare a termine la missione. All'inizio ne abbiamo a disposizione tre (più gli assistenti di campo, che non contano nulla ma fanno numero), in seguito avremo una rosa di ben cinque personaggi tra i quali scegliere. Facili ironie a parte, le differenze tra i vari elementi sono, in questo momento, trascurabili (ed ecco la nostra farfalla).

Scegliamo dunque il Professor Ian Malcolm, perché si veste di nero e il nero è sempre di moda, e il fotografo Nick Owens, che indossa un bel giacchettino adatto alla sua professione.

La prima missione consiste nel costruire un campo base con alcune strutture e ritrovare Miss Sarah Harding. Abbiamo un certo numero di "punti risorsa", grazie ai quali possiamo realizzare il nostro campo, e ne troveremo altri durante la missione, sotto forma di scatole gialle abbandonate o paracadutate. In questa prima missione, l'unica preoccupazione è data dai dinosauri selvatici, che potrebbero cercare di ferirci o di demolire le strutture che abbiamo innalzato. Nelle missioni successive, invece, avremo a che fare anche con i cacciatori sbarcati sull'isola e con i dinosauri da loro allevati.

...E A MILANO SI SCATENA UNA TEMPESTA.

Man mano che si procede nel gioco, ci si accorge di quali sono i veri difetti di *Chaos Island*: la longevità e la varietà, o meglio, la loro mancanza. Il tempo necessario per completare le prime sei missioni (sono dodici in tutto) è risibile, nell'ordine delle due ore. E questo nonostante il numero incredibile di giri che le mappe obbligano a fare. Dalla settima in poi i tempi si allungano - perché le mappe diventano più ingarbugliate e perché sono necessari cinque/dieci minuti perché un'unità ferita recuperi le sue forze - ma è difficile credere che ci vogliano più di quindici ore per esaurire il gioco, anche al massimo livello di difficoltà.

Per quanto riguarda la varietà, dobbiamo dire che è stato fatto un buon lavoro nella progettazione delle missioni, che sono divertenti e non particolarmente monotone. Il problema è che avremo, sempre e comunque, un numero limitato di unità e di strutture a disposizione, così come è ridotto il numero e la varietà degli avversari. A parziale rimedio troviamo il fatto che i nostri eroi (ovvero i cinque personaggi principali) possono venire migliorati nel corso delle missioni - diventando più veloci, più protetti e via dicendo - e che questi miglioramenti rimangono anche nelle missioni successive. Tuttavia, anche con questi palliativi, la definizione di gioco strategico sembra piuttosto inappropriata.

Le idee non mancano, e il gioco è divertente, ma siamo ben lontani da quei livelli di profondità che ci piacerebbe vedere da una casa, come la DreamWorks, che può contare sul supporto finanziario di Steven Spielberg (sì, proprio lui).

Ad esempio, l'intelligenza artificiale dei nemici e dei dinosauri selvatici è, a dir poco, rudimentale. Non si va al di là di percorsi prefissati e qualche reazione codificata (rubando le uova di un dinosauro verremo attaccati, ma se lo attacchiamo a nostra volta lo metteremo in fuga l'80% delle volte).

Oppure il sonoro: si poteva fare qualcosa di più della manciata di versi vari e frasi pronunciate dai personaggi in risposta agli ordini. Speriamo, almeno, in un disco d'aggiornamento con nuove missioni...

Gmc

COMMENTO

Una volta tolti i video, quello che rimane in *Chaos Island* è davvero poco, sebbene sia abbastanza divertente. Il fatto è che vengono associate una serie di idee simpatiche (i "miglioramenti" dei nostri eroi, la semplicità nel dare gli ordini, la struttura delle missioni) ad una realizzazione poco curata, quasi amatoriale. Non riusciamo a spiegarci perché non sia stato speso più tempo per la grafica, perché non ci siano più missioni e via dicendo - e il pensiero che una parte così consistente dello spazio disponibile sul CD-ROM sia occupato da carini, quanto inutili, filmati non è certamente entusiasmante. Tutto questo ci rende difficile consigliare questo gioco a chi non sia un patito di "Jurassic Park" o della paleontologia in generale. Nel caso lo si sia, comunque, è un prodotto divertente - almeno per qualche giorno.

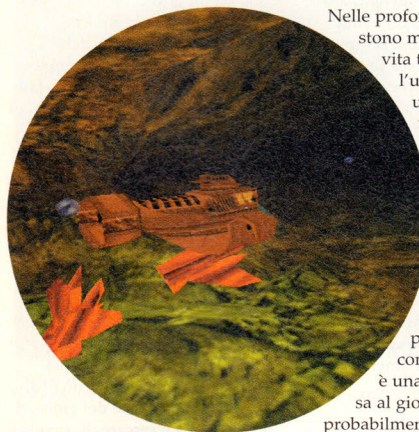
6

GRAFICA	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SONORO
7	6	6	6

• **CASA:** UBI Soft • **SVILUPPATORE:** Criterion Studios • **INTERNET:** Http://www.ubisoft.com

• **DISTRIBUTORE:** 3D Planet • **TELEFONO:** 02/861484 • **PREZZO:** L. 103.000

Sfida oceanica

Tuffiamoci insieme nel paradiso sommerso di *Sub Culture* alla scoperta di strane civiltà e stupende ambientazioni.

Nelle profondità oceaniche esistono molteplici forme di vita tuttora ignorate dall'uomo. Eppure, per una serie infinita di pregiudizi culturali, ogni riferimento a misteriose civiltà sommerse, viene inesorabilmente catalogato come semplice delirio mitologico. D'altra parte, censurare quanto si pone al di là della comprensione umana è una pratica assai diffusa al giorno d'oggi. Molto probabilmente le creature oceaniche menzionate nelle antiche leggende marinare, sono effettivamente frutto della fantasia umana, comunque sia, non si dovrebbe mai escluderne a priori l'esistenza. Le sconfinate distese d'acqua dei nostri oceani, vanno, infatti, oltre le attuali capacità cognitive della mente umana e stabilire che cosa madre natura possa creare, non è ancora nelle facoltà di noi comuni mortali.

Bisogna poi ammettere che molti racconti mitologici sono particolarmente affascinanti e, talvolta, possono addirittura godere di una certa credibilità. È il caso ad esempio della concezione di base su cui si fonda *Sub Culture*.

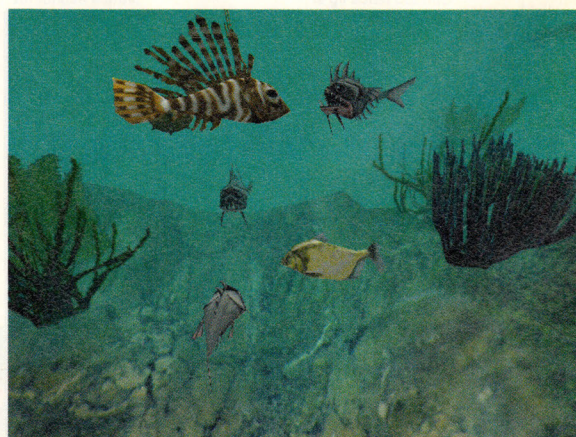
Bisogna infatti sapere che, secondo questa teoria, i fondali marini sarebbero popolati da creature per certi versi molto simili all'uomo. Le uniche differenze deriverebbero infatti dal tipo di habitat (subacqueo) e, soprattutto, dalle dimensioni lillipuziane di questi esseri (altezza massima: un centimetro!). Per quanto riguarda invece aspetto estetico e stile di vita, non si nota alcuna particolare differenza con la specie umana. Anche queste piccole creature, infatti, amano espandere i propri domini, arricchirsi spasmodicamente alle spalle altrui, e azzuffarsi in ogni genere di conflitto.

A dir la verità, questo genere di comportamento non è propriamente caratteristico della cultura locale ma ha iniziato a diffondersi a partire dall'ultima crisi economica. Da allora, infatti, si è innescata una spirale degenerativa che ha portato l'intera popolazione nientemeno che alla guerra civile. Le due fazioni in lotta (i "Bohine" e i "Procha") si contendevano in particolare gli ultimi appezzamenti edificabili del fondale marino.

Per millenni, la considerevole estensione oceanica aveva permesso alle due parti una espansione continua, senza che queste venissero mai in contatto l'una con l'altra. Negli ultimi tempi, però, la tensione era salita drammaticamente. L'inquinamento aveva infatti costretto le due fazioni a concentrarsi in zone sempre più ristrette aumentando esponenzialmente le probabilità di scontro.

MR. BUBBA

Sub Culture ci fionda quindi nel bel mezzo di questo conflitto,

Nelle oscurità degli abissi utilizzare questi bengala può essere particolarmente utile per ritrovare la strada di casa.

Un bellissimo esempio degli effetti di rifrazione che si generano in superficie. È comunque un vero peccato che non si possa mettere il naso fuori dall'acqua.

VETRINA SOTTO LE ONDE

Se qualcuno fosse ancora indeciso se acquistare o meno una scheda acceleratrice 3D, guardando girare giochi come questo potrebbe convincersi definitivamente a compiere il grande passo. *Sub Culture* presenta effetti tridimensionali incredibili, il tutto senza il benché minimo tentennamento o indecisione da parte del computer. La fluidità rimane infatti elevatissima in ogni situazione, e consente di assaporare in tutto il suo splendore il paesaggio sottomarino. Avvicinandosi alla superficie, ad esempio, è possibile osservare il moto ondoso delle acque oceaniche e gli effetti di rifrazione generati dai raggi solari. Le condizioni di visibilità cambiano inoltre al variare della profondità o con l'alternarsi del giorno e della notte. La flora e la fauna che popolano il mare sono infine la classica ciliegina sulla torta, essendo realizzati egregiamente e dotati di movenze particolarmente realistiche.

mettendoci nei panni di un certo Bubba Kosh. Questo Bubba è la classica brava persona che, per un semplice colpo di sfortuna, perde tutto quello che aveva accumulato in anni di duro sacrificio. Un giorno come tanti altri, infatti, mentre tornava a casa dopo una dura giornata di lavoro, Bubba vide crollare la sua dimora (grande poco più di una noce) sotto il peso di una lattina, probabilmente gettata in acqua da qualche inquinatore senza scrupoli. Bubba, che aveva investito tutti i suoi risparmi in quella umile dimora, si vide così costretto a prendere il suo piccolo sottomarino giallo e dirigersi verso la periferia alla ricerca di un'altra occupazione e, possibilmente, di una nuova casa. In prossimità delle terre emerse infatti i compensi erano nettamente più elevati per via della situazione di costante pericolo in cui il lavoratore era costretto a operare, e permettevano quindi a Bubba di recuperare i soldi per la nuova abitazione nel più breve tempo possibile.

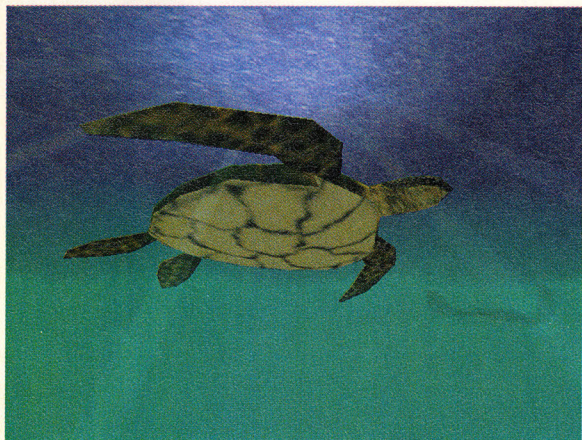
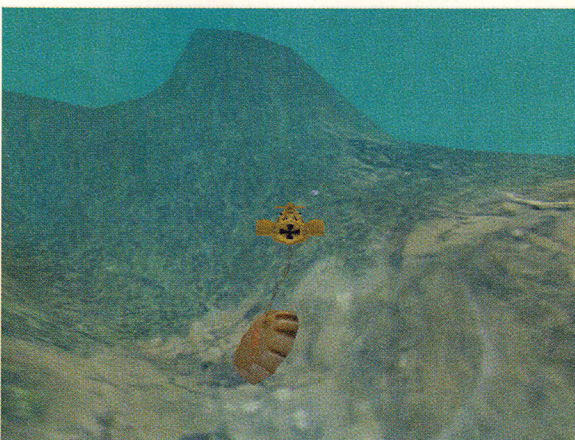
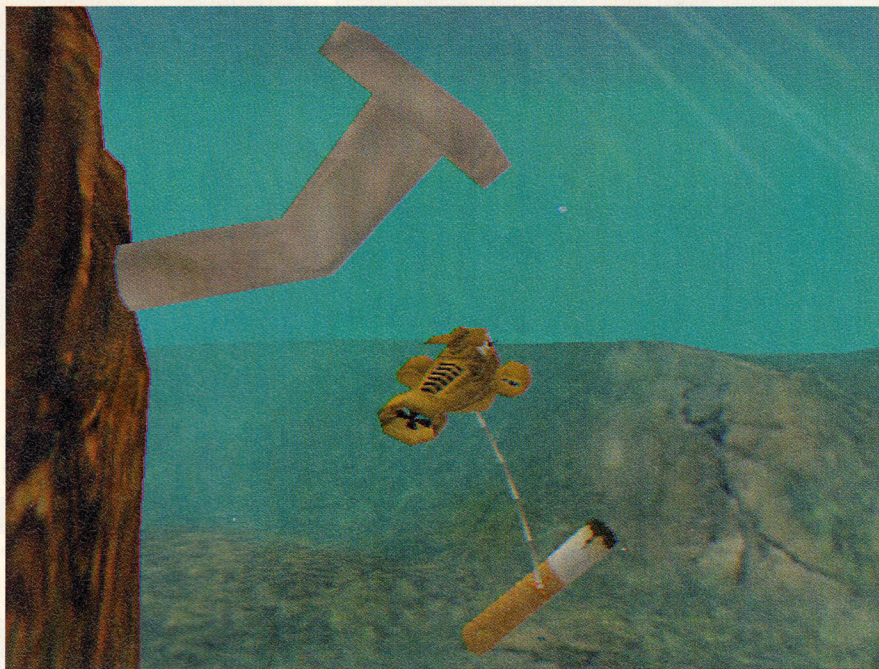
Le splendide ambientazioni subacquee non devono comunque farci dimenticare che ci troviamo pur sempre in fondo all'oceano, con un sottomarino dalle dimensioni di una pulce e migliaia di predatori in agguato.

Anche i pesciolini, così tanto belli e colorati, con una semplice scodata, possono infatti causare danni ingenti al nostro fragile batiscafo. Giusto per avere un'idea più dettagliata del campionario di minacce che possono mettere a rischio la nostra sopravvivenza, è sufficiente sapere che sono contemplate un'infinità di voracissime specie appartenenti a flora e fauna, mine di profondità, sommergibili armati, pirati spietatissimi, nonché qualsiasi altro fenomeno più o meno naturale (come eruzioni vulcaniche, radioattività e inquinamento).

UN MONITOR COME ACQUARIO

Il primo impatto con *Sub Culture* è senz'altro stupefacente. Prima d'ora su PC non si era mai vista una riproduzione tridimensionale così coinvolgente... Eppure, superato lo stupore iniziale, abbiamo iniziato a temere fortemente che questo gioco si riducesse ad essere tutto grafica e poca sostanza. Nelle prime fasi di gioco infatti i compiti da portare a termine non sono assolutamente impegnativi e di fatto si riducono ad un giro turistico tra stupendi paesaggi sottomarini.

Per fortuna, dopo qualche minuto di trepidazione e impazienza, ogni nostro timore è stato felicemente smentito dai fatti. Col procedere dell'avventura infatti, la dinamica del gioco inizia a farsi sempre più incalzante e frenetica. Il giocatore passa dunque in modo graduale da una situazione di pace universale in cui è possibile nuotare tra le acque cristalline in perfetta armonia col mondo, a uno stato di minaccia permanente in cui è facile attendersi anche un raptus omicida da parte di una insignificante vongola.

Andiamo comunque con ordine; nella fase iniziale del gioco, il giocatore deve cercare di accumulare più denaro possibile commercializzando qualsiasi tipo di materiale raccattato sui fondali oceanici. Il nostro batiscafo può essere infatti appositamente attrezzato per raccogliere minerali, alghe, pesce e perfino mozziconi di sigarette. Il materiale recuperato deve essere quindi portato in una delle città sottomarine e

La tartaruga è una delle tante creature cui è facile imbattersi nelle acque di *Sub Culture*.

La raccolta di metalli più o meno pregiati è uno dei compiti che dovremo assolvere. Nella foto, ad esempio, stiamo trascinando un tappo di bottiglia.

Da questa foto è possibile prendere coscienza sulle dimensioni effettive del nostro sommergibile. Sulla destra possiamo intravedere un chiodo di ferro mentre quello che stiamo trasportando con tanta fatica è un semplice mozzicone di sigaretta.

REQUISITI DI SISTEMA

Sub Culture si avvale di cinque diversi tipi di installazione a seconda del tipo di scheda video utilizzata. Tre versioni sono ottimizzate per i chip 3Dfx Voodoo, Power VR e Rendition Verite. Sono poi presenti una versione Direct 3D per le schede 3D dotate di almeno quattro megabyte di memoria, e una versione per i computer sprovvisti di scheda acceleratrice 3D.
La configurazione minima richiede un Pentium 90 (è consigliato però disporre di almeno un 120) dotato di 16 MB di RAM e lettore CD-ROM 4X. Lo spazio richiesto su disco rigido varia da un minimo di ottanta MB ad un massimo di duecento. Come periferica di controllo sono supportati, tastiera, mouse, joypad e joystick (anche il "Force feed back"). Infine, non è necessario conoscere l'inglese: tutto il programma è stato, infatti, tradotto in italiano.

quindi venduto. Ogni centro abitato, infatti, dispone di un proprio calmiere dei prezzi, in cui vengono continuamente aggiornate le quotazioni dei diversi tipi di merce. Dopo una breve ricognizione, basterà quindi dirigersi verso le piazze più remunerative per far lievitare sensibilmente il proprio conto in banca.

Una volta raggiunta una relativa stabilità economica, sarà quindi possibile iniziare ad investire sul proprio sommergibile, acquistando apparecchiature sempre più sofisticate, come lampade di profondità, missili teleguidati, capsule di salvataggio e altre strane diavolerie. Così attrezzati, potremo finalmente prendere parte alle missioni più complesse che ci verranno offerte di volta in volta dalle diverse fazioni. Il signor Bubba è comunque un libero professionista e, come tale è maggiormente interessato al suo conto in banca, piuttosto che all'esito finale della guerra civile.

Se lo riterrà opportuno, potrà quindi, lavorare contemporaneamente per conto di più schieramenti, cambiare committente nel corso di una missione o continuare a disinteressarsi del conflitto, vagabondando per i fondali oceanici alla ricerca di materiali preziosi. Naturalmente, ogni scelta di questo tipo avrà sensibili ripercussioni sull'evolversi della trama. Ricordiamo, infatti, che quest'ultima non è di tipo sequenziale e può quindi prendere diversi risvolti, a seconda delle mosse compiute dal giocatore.

Gmc

Un semplice barattolo di latta trovato sui fondali marini.

Un campionario della fauna che popola gli abissi oceanici.

COMMENTO

Sub Culture riesce a combinare in sé elementi solitamente riconducibili a generi di videogiochi estremamente diversi. Per certi versi, infatti, può essere interpretato come gioco d'avventura ed esplorazione, per altri potrebbe somigliare a una specie di sparatutto mentre in alcune situazioni sembrerebbe addirittura una simulazione di sommergibili. Ad ogni modo, quello che è certo, è che, grazie a una grafica stratosferica, *Sub Culture* riesce a regalare un coinvolgimento visivo senza precedenti. Grazie all'utilizzo delle schede accelerate 3D è stato infatti possibile ricreare ambientazioni subacquee estremamente realistiche. Il sottomarino è inoltre sottoposto alle forze fisiche che caratterizzano l'ambiente marino: ad ogni modo il metodo di controllo è particolarmente semplice e immediato. Il sonoro si avvale di effetti tutto sommato discreti e di una colonna sonora degna dei più classici documentari di Quark. Per quanto riguarda la longevità, *Sub culture* vanta circa trenta missioni, articolate in tre fasi distinte.
Tirando dunque un po' le somme, questo videogioco rappresenta dunque una esperienza originale che meriterebbe di essere provata almeno una volta.

GRAFICA 8 — GIOCABILITÀ 8 — LONGEVITÀ 7 — SONORO 7

8

La rivista ufficiale PlayStation ogni mese in edicola con un CD pieno di giochi da provare subito

IN TUTTE LE EDICOLE RIVISTA+CD L. 14.900

Ufficiale PlayStation™ Magazine 16

Anno II Numero 16 ...cembre 1997 L. 14.900

SPEDIZIONE IN A.P. -45%-ART.2 COMMA 20/... 662/96-FILIALE DI MILANO

Cosa giocheremo a Natale

I titoli dell'inverno per la nostra PlayStation

FINAL FANTASY VII

Arriva il gioco più spettacolare di sempre

IL RITORNO DI LARA

Avventure e emozioni in Tomb Raider 2

NUMERO SPECIALE 144 PAGINE!

Guerra Fantasy

Una guerra che procede da oltre 70 anni, una misteriosa testa mozzata che inizia a parlare, eserciti di morti viventi che avanzano spietati alla conquista di un continente ed eroi che combattono per la salvezza del loro popolo. Si tratta dell'ultimo film di Sam Raimi? No, stiamo parlando di *Myth*, il nuovo capolavoro 3D della Bungie!

Non appena iniziamo a giocare al gioco della Bungie, ci rendiamo immediatamente conto di quale magnifica opera questi ragazzi abbiano compiuto. *Myth*, un gioco di strategia in tempo reale infatti si distacca nettamente da tutti gli altri titoli dello stesso tipo perché per la prima volta si vede il tentativo di legare le battaglie e le missioni ad una atmosfera da avventura, caratterizzandole e rendendole più simili ad un gioco di ruolo che ad uno strategico vero e proprio. In *Myth* ci ritroviamo infatti a combattere sì con eserciti costituiti da creature fantasy, ma ogni passo che facciamo è in qualche modo legato al preciso svolgimento di una storia. Per quanto il gruppo di persone con cui combattiamo non è sempre lo stesso, gli uomini sono legati da un destino comune e condividono le stesse paure e le stesse speranze.

Durante il gioco recuperiamo oggetti magici, incontriamo personaggi, veniamo catturati all'interno di uno scrigno magico e dobbiamo scoprire il modo di uscirne, dobbiamo metterci tra diversi eserciti ed indurli a combattere tra loro con l'inganno, e perfino venire in soccorso a villaggi di contadini assediati dagli zombi. Il tutto utilizzando sempre e comunque un sistema di controllo analogo a quello dei giochi strategici in tempo reale classici, ovvero selezionando con il mouse gruppi di unità e dandogli dei precisi ordini, con la sola differenza che il terreno di gioco è tridimensionale, aggiungendo un grandissimo spessore tattico al tutto. Il terreno di gioco offre, in pratica, le stesse opportunità di quello di *Total Annihilation*, l'attuale stato dell'arte nel genere, ma con la differenza che stavolta il terreno è realmente tridimensionale, e si può ruotare, zoomare, ecc. ma non inclinare, e le unità invece sono bidimensionali. La cosa comunque

In *Myth* dovremo affrontare orde di mostri di tutti i tipi, da terribili zombi a creature dell'oltre tomba.

Sarà fondamentale conquistare obiettivi strategici come ponti, piccole città e incroci stradali.

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

Il sistema grafico di *Myth* è solo parzialmente tridimensionale, in molti aspetti simile a quello di giochi come *Magic Carpet* o *Syndicate Wars*, dove un terreno con delle alture più o meno marcate si mescola ad oggetti realizzati in 3D come case, granai, ponti e monumenti di vario tipo. L'azione si svolge quindi ancora fondamentalmente su un piano, mancando perfino unità aeree, se si escludono i Nani paracadutisti che si possono richiamare lanciando un segnale particolare. È impossibile inclinare lo sguardo, anche perché le figure dei personaggi sono disegnate in 2D e si distorcerebbero. In compenso, grazie al fatto che i soldati che controlliamo non sono 3D ci permette di averne un gran numero su schermo e con un enorme livello di dettaglio. Rendere i personaggi dalle movenze umane in 3D come in *Total Annihilation* sarebbe risultato praticamente impossibile, in quanto il livello di dettaglio per rappresentare un carro armato (praticamente un parallelepipedo) è enormemente inferiore rispetto a quello necessario a rappresentare un essere umano, con muscoli, capelli e tutto il resto. Non ce la sentiamo quindi di criticare la scelta della Bungie, che ha fatto una scelta misurata in base ai tempi in cui ci troviamo. Speriamo soltanto che nel prossimo futuro i limiti delle macchine saranno talmente vasti da lasciare gli sviluppatori finalmente liberi da simili problematiche tecniche e in grado di dedicarsi completamente a rendere il gioco una esperienza indimenticabile.

non da alcun fastidio, in quanto tutte le unità nel gioco sono figure umanoidi, che non risentono dell'effetto della prospettiva in quanto si estendono principalmente in altezza. La semplice introduzione di unità a quattro ruote (ad esempio la catapulta alla *Warcraft*) avrebbe reso necessaria una gestione 3D anche di queste ultime. L'aspetto grafico quindi ne guadagna almeno quanto quello strategico, anche se si poteva fare di più dal punto di vista della visibilità. Infatti, anche se è vero che il terreno diventa ostacolo per i colpi del nemico e la fisica dei proiettili viene rappresentata correttamente (rendendo quindi vantaggiosi i luoghi elevati per gli attacchi e possibili le imboscate), la visuale non viene bloccata dal terreno ma viene resa (come purtroppo di solito in questi giochi) semplicemente in base alla distanza, ovvero in un dato raggio l'unità vede tutto.

In questo, *Total Annihilation* rimane ancora imbattuto.

SIGNORE, GLI ARCIERI SONO SCHIERATI...

Il fascino di un gioco come *Myth* deriva anche dall'estrema caratterizzazione di ogni unità, che assume un'importanza ben maggiore che nei giochi strategici convenzionali. In *Myth* infatti, i designer hanno fatto una precisa scelta orientando il gioco a una visione molto ravvicinata del campo da battaglia, ponendo l'attenzione del giocatore sulla posizione e l'azione di ogni singolo soldato. Infatti, non solo ogni personaggio, dall'arciere al nano, fino al gigante, ha un ruolo estremamente ben definito e non esiste una unità migliore, in senso assoluto, rispetto alle altre, ma le loro azioni sono studiate con tale cura da doverne prevedere i movimenti e gli attacchi in modo estremamente accurato per sfruttarne a fondo le potenzialità. Questo non significa però necessariamente solo il doversi dimenticare l'uso della finestra di selezione se non per i grandi spostamenti in zone sicure, perché per evitare lo stress del dare ordini singoli ad ogni unità per ottimizzarne la posizione nel fronte e gli spostamenti alla Bungie hanno implementato alcune soluzioni estremamente comode e direi quasi rivoluzionarie. La prima di queste è l'introduzione della selezione di categoria. Questa selezione permette cliccando semplicemente due volte su una unità, di selezionare tutte quelle della stessa categoria (tutti gli arcieri, ad esempio) che si trovano adiacenti. In questo modo, il comando di creare gruppi e richiamarli, comunque presente come doveroso oramai in tutti i giochi di un certo livello, diviene praticamente superfluo.

PRIMA FILA, TIRARE!

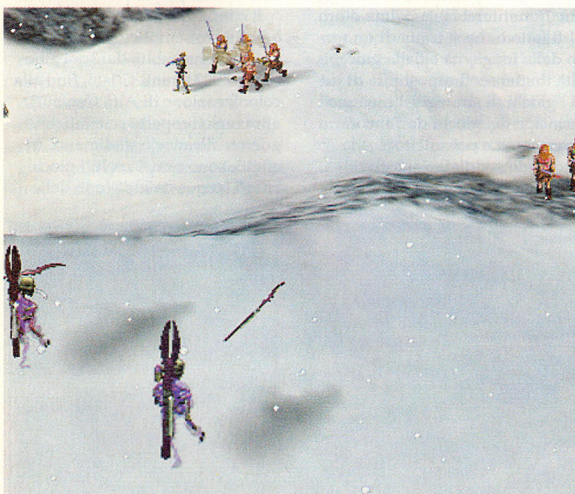
Un'altra delle idee che hanno avuto i designer è quella di creare un set di 10 formazioni d'attacco predefinite, richiamabili in qualsiasi istante e d'uso immediato. Per quanto esista la funzione di movimento mantenendo la formazione come in tutti i giochi del genere, questa ultima soluzione rende praticamente immediato il cambio di fronte e l'adattamento alle nuove condizioni della battaglia. Se per esempio si viene circondati, si può passare dalla formazione "tutti in linea" alla formazione "in cerchio", salvando tempestivamente a volte situazioni che altrimenti sarebbero finite con pregiudicare le sorti della battaglia.

Ogni unità inoltre è dotata di esperienza con la quale migliora la sua precisione nel tiro e la sua resistenza agli attacchi, oltre ad essere suscettibile di danni fisici che progressivamente ne limitano le capacità, tanto che un uomo ferito si muove con maggiore lentezza

In *Myth* è fondamentale trovare un buon mago che ci aiuti a sconfiggere i nemici altrimenti normalmente più forti di noi.

Gli arcieri sono fondamentali per gli attacchi a lunga distanza: bisogna però ricordarsi di ritirarli prima che i nemici riescano a raggiungerli.

rispetto ad uno sano e spara con tempi di reazioni rallentati.
Il campo di battaglia diviene quindi estremamente vivo ed efficacemente caratterizzato, anche e soprattutto perché a tutto questo si aggiunge una intelligenza artificiale delle unità che lascia semplicemente senza fiato. Vi basti pensare che queste si comportano in modo così naturale ed intelligente da poter spesso lasciare i fronti definiti e restare a guardare come se la cavano nello svolgersi della battaglia, il sogno di ogni generale e di ogni stratega. Per esempio se la prima linea è di arcieri e la seconda di spadaccini, se le forze del nemico fanno un blitz arrivando fino agli arcieri, gli spadaccini avanzano da soli a proteggere gli arcieri (notoriamente vulnerabili a distanza ravvicinata) e gli arcieri automaticamente arretrano dietro agli spadaccini, senza alcun intervento da parte nostra. La stupidità di alcune unità in tutto questo spicca notevolmente, e diventa, infatti, un fattore di caratterizzazione. I Nani, estremamente coraggiosi ma stupidi, lanciano bottiglie molotov a destra e a manca rischiando spesso di fare fuori anche le nostre unità.

Questo però fa parte del gioco, e, conoscendo quest'unità, il divertimento è anche nel cercare di posizionarli sempre in prima linea, in modo da ridurre al minimo il rischio per il resto del nostro esercito, anche se spesso e volentieri combinano dei disastri tali da non sapere se scoppiare a ridere o mettersi a piangere. Le battaglie in *Myth* sono colorite e belle anche da guardare, non solo per la varietà e le animazioni delle unità amiche e nemiche, ma anche per un gustosissimo stile fantasy realizzato con cura e attenzione ai dettagli.

CHE INIZI LA BATTAGLIA (TRIDIMENSIONALE)!

Nella versione 3Dfx, il gioco offre un tale spettacolo di effetti di luce e di riflessi, che non vi sono dubbi sul fatto che sia uno dei più bei giochi di strategia, esteticamente parlando, che si siano mai visti, senza contare i magnifici effetti sonori, tra i migliori sentiti ultimamente, che caratterizzano l'atmosfera tetra e "dark" del gioco più di ogni altro particolare.

Come ciliegina sulla torta, l'immancabile opzione del via Internet, in cui i programmatori non si sono risparmiati, tirando fuori ben undici nuovi modi di giocare una partita, tra cui, oltre all'immancabile ruba bandiera, il fantastico Rugby, la caccia all'uomo, i prigionieri, il rally e "conquista dei territori".

L'unica pecca del gioco, motivo per cui non ce la sentiamo di assegnargli il massimo del voto, è la mancanza della possibilità di costruire alcun che durante la partita, né unità né strutture, dovendo giocare tutta la partita con le unità di partenza predefinite, ed al massimo, in multigiocatore, fare a scambio di personaggi con gli altri giocatori. Speriamo comunque che quanto prima, alla Bungie, trovino il tempo per aggiungere anche questo ad un gioco virtualmente perfetto, regalandoci un *Myth 2* che sicuramente correremo ad acquistare.

REQUISITI DI SISTEMA

Per giocare a *Myth* è necessario un Pentium 120, ma consigliamo almeno un Pentium 200 MMX, dotato di 32 MB di RAM per non vederlo rallentare inesorabilmente. *Myth* occupa 30 MB su Hard Disk, richiede un CD-ROM 2x e una scheda svga a 65 mila colori compatibile con DirectX 5, ma ovviamente le prestazioni ottimali si ottengono solo con una scheda acceleratrice 3Dfx. Il gioco richiede le librerie DirectX (comunque disponibili sul CD dell'installazione, per chi non se le fosse ancora procurate). Tutte le schede sonore supportate da DirectX e da Windows 95 sono di conseguenza compatibili con il gioco. Il supporto del gioco via Internet o via rete è completo, ed è perfino disponibile il sito della Bungie per connettersi gratuitamente e trovare subito altri giocatori con cui scontrarsi.

Massacriamo le bande di zombi nel distruttivo demo di *Myth* sul nostro CD-ROM.

COMMENTO

Un gioco eccellente, senza dubbio curato con passione e sapienza dai ragazzi della Bungie, capace di offrire ore di divertimento in singolo giocatore e mesi interi in multigiocatore via modem o via Internet. Una grafica straordinariamente efficace, una atmosfera senza pari nei giochi di strategia, ed una storia coinvolgente che vi trascinerà in avventure più da gioco di ruolo che di strategia, rendono *Myth* un acquisto obbligato per l'appassionato del genere, ed un'occasione per gli altri di apprezzare il gioco strategico grazie ad una impostazione del tutto differente dai soliti schemi ed estremamente accattivante. L'unica pecca, l'impossibilità di costruire nuove unità o strutture durante le missioni, passa decisamente in secondo piano di fronte all'impeccabile realizzazione del resto del gioco, anche se gli impedisce di raggiungere il voto pieno a cui sicuramente ambiva.

GRAFICA 9 — GIOCABILITÀ 8 — LONGEVITÀ 8 — SONORO 8

8

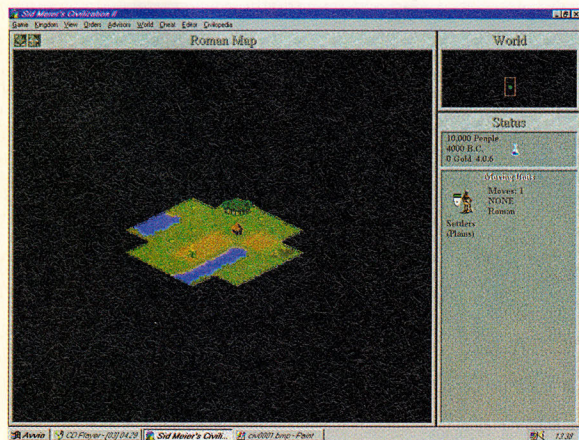
• CASA: Microprose • SVILUPPATORE: Interno • INTERNET: http://www.microprose.com
• DISTRIBUTORE: Leader • TELEFONO: 0332/874111 • PREZZO: L. 40.000

La sfida del tempo

Ci sono dei giochi che meritano, senza il minimo dubbio, l'appellativo di "storici" - non perché ambientati in epoche diverse dalla nostra, ma perché vere e proprie pietre miliari della storia dei videogiochi. *Civilization*, assieme al successivo *Civilization II* possono ambire senza dubbio a questo titolo. Purtroppo si tratta di giochi usciti tempo fa, che potrebbero sembrare poco attraenti ad un'utenza abituata ai titoli dell'ultima generazione. Con l'uscita di *Fantastic Worlds*, un CD di espansione per *Civilization II*, abbiamo finalmente la possibilità di giocare ad uno dei grandi capolavori dei videogiochi.

Quando, nel numero di agosto, abbiamo pubblicato la classifica dei 100 giochi più belli, il primo posto era occupato da *Civilization II*, nonostante il titolo fosse in commercio ormai da più di un anno e fossero molti i prodotti che potevano *sembrare* più belli. Questo potrebbe essere sorprendente, ma non tanto quanto il fatto che, probabilmente, anche oggi *Civ II* meriterebbe la palma d'oro.

Il fatto è che si tratta di un titolo dalla longevità e dalla giocabilità immense, il capostipite di tutti i giochi di strategia, l'esempio principe dei giochi da "ancora una mossa e poi smetto" - e la profonda soddisfazione che si prova nel vincere è sempre quella, anche dopo anni.

Il concetto su cui si basa *Civ II* è piuttosto semplice: si tratta di guidare una civiltà dai suoi albori, nel 4000 avanti Cristo, fino alla colonizzazione di Alfa Centauri, attraverso scoperte scientifiche, guerre, alleanze e tradimenti. In effetti, sono ormai molti i giochi basati su questa idea (una delle

All'inizio del gioco la mappa è completamente nera - sta a noi esplorare la zona per trovare il punto migliore in cui fondare la prima città.

Il Progetto Manhattan è stato completato! Ora, se lo desideriamo, potremo produrre missili nucleari con i quali dare più peso ai nostri argomenti diplomatici.

Ora la nostra civiltà si è estesa su buona parte del continente, ma gli oceani restano sostanzialmente inesplorati. Ci sarà tempo anche per quello.

più recenti uscite, *Age Of Empires* della Microsoft ha anche riscosso un notevole successo), ma sono pochi quelli che sono riusciti a esprimerla così compiutamente come *Civ II*.

LE MECCANICHE CELESTI

Le regole di *Civ II* sono piuttosto semplici, permettendo anche al giocatore inesperto di trarre soddisfazione dopo qualche ora di gioco. L'aspetto principale, soprattutto all'inizio del gioco, è certamente dato dall'espansione territoriale. Per allargare i confini del nostro impero avremo a disposizione delle unità speciali, chiamate Settler (colonizzatori), grazie alle quali potremo fondare nuove città e alterare parzialmente il territorio in prossimità delle nostre, con strade, campi irrigati e miniere. Man mano che aumenta il numero delle nostre città, aumenterà anche il volume degli scambi commerciali e culturali dei nostri cittadini. È grazie al commercio che potremo garantire il gettito fiscale per i nostri forzieri e i brillanti intelletti che devono portare avanti la nostra ricerca scientifica, turno dopo turno.

Quello scientifico/culturale è il secondo aspetto fondamentale di *Civ*. Grazie alle scoperte dei nostri saggi, avremo modo di edificare utili strutture cittadine e unità militari sempre più potenti, che ci permetteranno di espandere il nostro dominio anche con mezzi offensivi, oltre che con la

I NOSTRI SCENARI PREFERITI

Per quanto ciascuno degli scenari contenuti in *Fantastic Worlds* abbia i suoi pregi, probabilmente ci ritroveremo a giocare più spesso a due o tre - anche perché la giornata non contiene abbastanza ore per vederli tutti. A nostro avviso, i più interessanti sono questi:

CIV-Life

Sebbene non sia stato realizzato da un professionista assunto dalla Microprose, questo scenario è indiscutibilmente uno dei più interessanti della raccolta. L'obiettivo è nientemeno che l'evoluzione, dagli organismi unicellulari fino ai missili nucleari, nel corso di milioni di anni. L'aspetto migliore è che il creatore è riuscito a trasformare in gioco aspetti dell'esistenza che siamo abituati a considerare come tutt'altro che giocosi, e così facendo li ha resi accessibili anche ad un pubblico non specialistico.

Avremo quindi a che fare con i processi di codifica del DNA, con l'Evoluzionismo Lamarkiano, con tirannosauri e cavalieri e via dicendo, tutto perfettamente inserito nel contesto, senza che nulla sia mai scontato o incoerente.

L'unico aspetto che rende meno godibile l'esperienza (d'altro canto, si tratta di un problema condiviso anche dagli altri scenari) è la mancanza di una Civilopedia specifica per lo scenario, il che rende meno agevoli le decisioni sui tipi di ricerche da effettuare, e più aleatorie le scelte per quanto riguarda le unità e le strutture delle colonie. Il problema, comunque, scompare dopo aver giocato un paio di partite, quando ci ritroveremo a conoscere a menadito la biologia e le teorie evoluzionistiche applicate a *Civilization II*.

X-COM

Non poteva mancare uno scenario dedicato ai titoli della serie *X-Com*, anch'essi prodotti dalla Microprose. Sia negli originali che in questo scenario, il nostro obiettivo è il completo sterminio degli alieni e la cattura di tutte le loro basi. La particolarità principale di questa ambientazione è che si tratta di uno scenario a scopo esclusivamente bellico, o quasi.

È escluso qualunque tipo di trattativa con gli alieni, le ricerche scientifiche sono inesistenti, e non possiamo fare altro che continuare a spedire truppe su truppe contro i malvagi Eterei.

Per quanto possa sembrare limitante, questo approccio ha come risultato uno scenario molto interessante e divertente, meno "cerebrale" delle normali partite di *Civ II*.

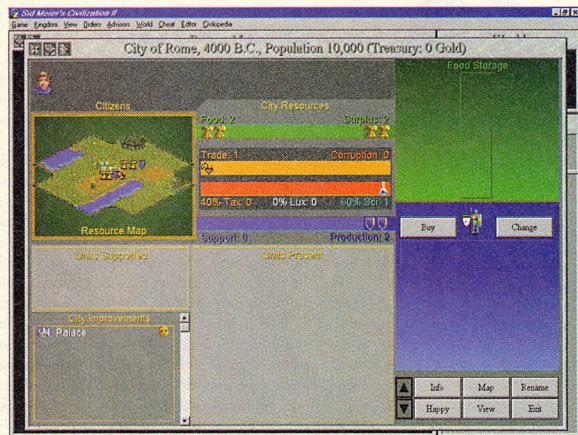
Master Of Magic, Jr.

Uno dei più divertenti giocati titoli strategici degli anni scorsi fu *Master Of Magic*, un gioco in cui i più potenti maghi si sfidavano per la dominazione sui due mondi, Arcanus e il suo "lato oscuro", a colpi di incantesimi e battaglie campali. Pur essendo privo del meccanismo degli incantesimi e del mondo doppio, questo scenario riesce a rendere piuttosto bene lo spirito del gioco originale, esteticamente e ai fini pratici.

In realtà, comunque, va sottolineato il fatto che le differenze di ambientazione rispetto a *Civ II* in versione standard sono veramente poche: le unità militari, pur con nomi e grafiche diverse, coprono i ruoli classici del gioco, così come le ricerche scientifiche sono praticamente identiche a quelle che troviamo normalmente.

E ciò nonostante, abbiamo passato molte ore a cercare di sconfiggere il perfido Jafar e la scostante Freya...

Quest'immagine (tratta dallo scenario *Master Of Orion, Jr.*) dimostra efficacemente quanto gli scenari possano essere diversi dal gioco normale.

Quando si entra in contatto con le altre civiltà, sono inevitabili questi anacronismi: Marine, Ingegneri, Cavalleria e Moschettieri sullo stesso schermo.

Una città appena fondata si presenta così: completamente vuota, con un solo abitante e ben poche risorse. Ma le cose cambiano in fretta...

Le prime ricerche scientifiche che possiamo affrontare permettono sempre di iniziare immediatamente a sfruttare le nuove conoscenze ottenute.

REQUISITI DI SISTEMA

Per fortuna, questo capolavoro ha delle richieste veramente minime (alla luce delle macchine attualmente disponibili): è sufficiente un 486DX/33 con 8 MB di RAM e una scheda video SVGA. Dato che un DX2/66 è "il sistema raccomandato", è facile immaginare quali siano le prestazioni utilizzando un computer di classe Pentium. Lo spazio richiesto su disco fisso è di 80 MB circa, fra gioco vero e proprio e i file degli scenari, ma non è necessario averli presenti tutti - gli scenari sono comunque raccolti in cartelle individuali, per cui potremo liberare dello spazio eliminando temporaneamente quelli a cui non stiamo giocando.

semplice colonizzazione. Le opzioni diplomatiche, inoltre, ci permetteranno di dichiarare guerre, stringere alleanze, trattati di pace e tregue temporanee, oppure di richiedere doni dagli stati vassalli e estorcere tributi dai vicini più deboli - l'usuale campionario di nefandezze umane, insomma.

FINO ALLA FINE

Come stiamo sottolineando, *Civ II* è un gioco dalla semplicità disarmante, ma non per questo poco profondo. Gli aspetti più raffinati della gestione delle città e della diplomazia non sono subito evidenti, e la vittoria ai livelli di difficoltà più alti è tutt'altro che scontata. Ma dopo *anni* di gioco ci si potrebbe iniziare ad annoiare. È per questo che viene pubblicata ora *Fantastic Worlds*, una collezione di scenari, ambientati nei mondi più vari, che si installano sul gioco. Potremo giocare nel mondo ipotizzato da H.G. Wells, con mongolfiere e razzi che vanno sulla Luna, oppure visitare Atlantide prima della catastrofe, o combattere contro i samurai del medioevo giapponese. Abbiamo venti scenari a disposizione, ciascuno con regole e obbiettivi differenti, ma che condividono la struttura fondamentale di *Civ II*, per la gioia di tutti noi.

Una stima approssimativa ci fa dire che portare a termine una partita a uno qualunque degli scenari, a un livello di difficoltà medio, occupa dalle venti alle trenta ore.

Moltiplicando questo valore per il numero degli scenari otteniamo già una longevità assolutamente incredibile, ma la cosa diventa ancora più clamorosa se si pensa che non sarà sufficiente *una* partita per vincere, e soprattutto abbiamo bisogno di giocare ai livelli di difficoltà più alti se vogliamo fare un buon punteggio, quindi ci si ritrova a ripetere più e più volte uno stesso scenario, fino a completarlo con piena soddisfazione - e le ore di gioco salgono ancora. Stiamo parlando di migliaia, letteralmente, di ore passate davanti ad un monitor, a scervellarsi sui relativi meriti di un T.Rex e di un missile Cruise, sull'importanza che può avere un granaio nuovo per la città rispetto alla possibilità inviare un emissario diplomatico a quei vicini che sembrano diventare più potenti di ora in ora...

Chiunque conosca e ami *Civ II* troverà massima soddisfazione dagli scenari di *Fantastic Worlds;* chi invece non lo conoscesse, potrebbe sfruttare l'occasione per scoprire uno dei giochi più avvincenti e intelligenti di tutti i tempi. Assicuriamo mesi (se non anni!) di divertimento.

Gmc

Civilization II **continua ad essere un gioco splendido e longevo. Con questi *Fantastic Worlds* la Microprose è riuscita a infondere nuova linfa nel suo capolavoro, rendendone giustificato l'acquisto anche ora. A voler cercare il pelo nell'uovo, potremmo dire che la grafica non è all'altezza degli standard attuali e che il sonoro è un po' scarno. Volendo, anche l'intelligenza artificiale degli avversari non sempre è perfetta. E non è prevista un'opzione per partite a più giocatori. Tuttavia, dovrebbe essere evidente che, anche con queste limitazioni, siamo di fronte ad uno dei giochi che hanno fatto (e continuano a fare) la storia dei videogiochi. Un'unica avvertenza: mai iniziare a giocare alla sera, se il mattino ci si deve alzare presto - vedere l'alba è molto, molto probabile, con *Civilization II*.**

8

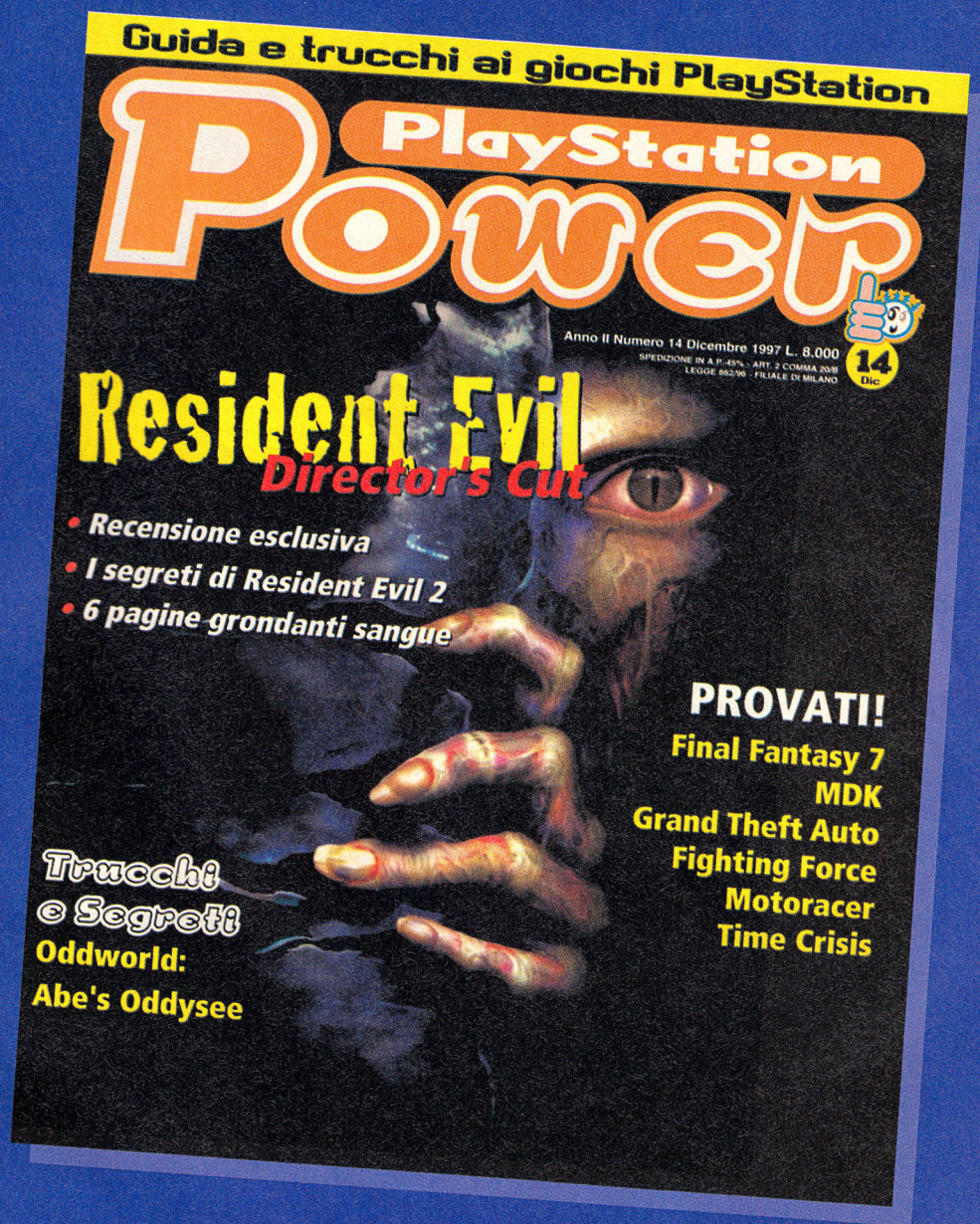
COMMENTO

GRAFICA 6

GIOCABILITÀ 9

LONGEVITÀ 10

SONORO 6

E' IN EDICOLA

LA RIVISTA MENSILE CON TRUCCHI CONSIGLI, MAPPE, RECENSIONI NOTIZIE E ANTEPRIME

• CASA: Sega • SVILUPPATORE: Interno • INTERNET: http://www.sega.com
• DISTRIBUTORE: Infomaster • TELEFONO: 051/750867 • PREZZO: L. 99.000

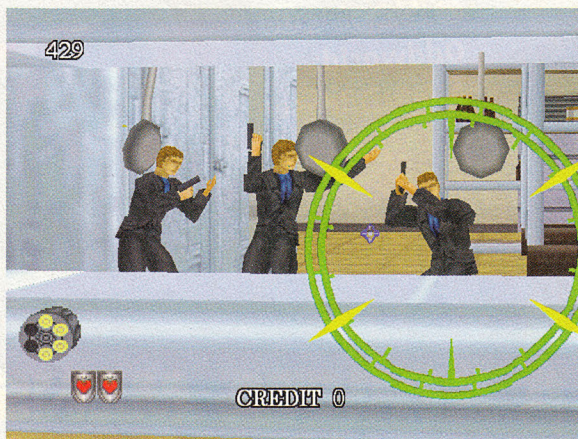
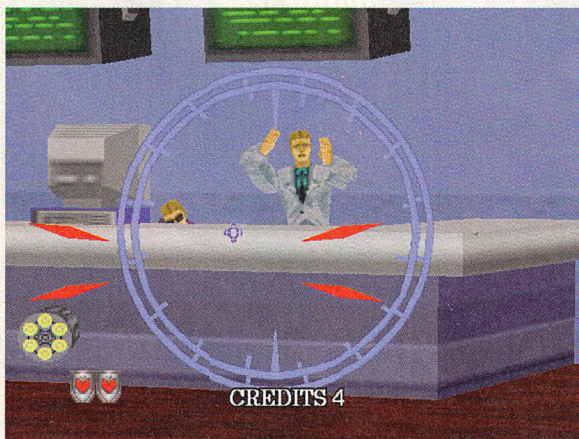
Sparatorie virtuali

I giochi della serie "Virtua" sono ormai considerati dalla maggior parte dei giocatori come il marchio dell'immediatezza. *Virtua Cop 2*, l'ennesima conversione per PC di un titolo Saturn, rientra pienamente nella filosofia della casa software nipponica: ciò che bisogna fare è semplicemente mirare e sparare come forsennati.

Sparatorie tridimensionali nel nostro demo giocabile di *Virtua Cop 2!*

Uno degli argomenti maggiormente trattati dagli sviluppatori nei videogiochi è la lotta tra la criminalità e le forze dell'ordine. La divisione dicotomica della società così intesa permette una separazione netta dell'azione del giocatore (quasi sempre il buono), da quella del nemico (il cattivo per eccellenza). Il vantaggio più evidente è quello di rendere i ruoli facilmente riconoscibili, conferendo alla giocabilità immediatezza e coinvolgimento istantaneo. In altre parole, rivestire i panni del poliziotto di *Virtua Cop 2* è la cosa più intuitiva e naturale che si possa fare, così aprire il fuoco sui criminali che affollano gli scenari del gioco può apparire quasi come la più normale delle azioni quotidiane.

Proprio come la tradizione di casa Sega vuole, anche quest'ultimo videogioco fonda dunque la sua forza sull'immediatezza e sulla semplicità del concetto di base. I giocatori considerano quest'impostazione come la migliore e la più adatta al grande pubblico, ma agli occhi degli osservatori più smaliziati la scelta della Sega appare più semplicemente un ottimo modo per evitare il dispendioso e faticoso lavoro di pubblicazione dei manualetti d'istruzioni. Questione di punti di vista.

PUNTA-E-SPARA
Virtua Cop 2 è il seguito di un gioco apparso circa un anno fa. Come in quel titolo, il giocatore deve rivestire i panni di un poliziotto appartenente

Alcuni innocenti possono essere usati dai nemici come scudi umani. Colpirli significa perdere una vita.

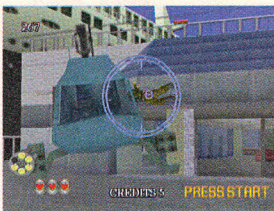
I cerchi che circondano i nemici indicano l'imminenza di una loro apertura del fuoco. Meglio ucciderli quando l'aureola è ancora di colore verde.

REQUISITI DI SISTEMA

La grafica di *Virtua Cop 2* risulta particolarmente indigesta per la maggior parte dei sistemi. Il sistema minimo richiesto, composto da un Pentium 90 e 16 MB di RAM, non è capace di stare dietro nemmeno alla risoluzione più bassa tra quelle presenti. È bene allora che il processore sia almeno un Pentium 166, mentre per ciò che riguarda il lettore CD-ROM può anche andar bene un normalissimo 4X. Il discorso del processore può essere leggermente attenuato nella gravità dei suoi toni se sul computer è montata una scheda acceleratrice 3D.
Il supporto è pieno per tutte le schede, poiché il gioco è provvisto di Direct3D e supporto specifico per 3Dfx. Il sistema di controllo più indicato è il mouse, mentre tastiera e joypad non risultano altrettanto efficaci.

a una squadra speciale, incaricato di sgominare tutto da solo una massiccia organizzazione della malavita.

Nello sradicare i cattivi dalla società, al più si può essere appoggiati da un secondo giocatore umano, ma ad ogni modo non si tratta mai di un vero vantaggio, dal momento che le ondate nemiche inesorabilmente raddoppiano la loro portata. Ciò che bisogna fare sotto il profilo pratico è facilmente rappresentabile: da una visuale in soggettiva dotata di movimenti e zoomate automatiche, dobbiamo aprire sistematicamente il fuoco su tutti i nemici che si trovano sul territorio, prima che loro lo facciano su di noi. Tramite una tastiera, o meglio un joypad, o meglio ancora un mouse, per tutta la durata del gioco dobbiamo muovere il puntatore che sullo schermo rappresenta il mirino, sparare sui nemici e ricaricare il tamburo dell'arma quando necessario. A dispetto della semplicità di ciò che si deve fare, l'azione di gioco è ricca di difficoltà e costantemente dirottata sull'orlo del baratro di una morte dalla frenesia con cui si fanno avanti le ondate nemiche.

Come se non bastasse, le sagome dei banditi non sono mai statiche, bensì sempre in movimento e pronte a sottrarci una delle nostre preziosissime vite. Velocità, mira e prontezza

di riflessi sono abilità fondamentali per portare a termine le tre missioni, che seppur ridotte nel numero, abbondano in fatto di scene e situazioni. Tra i momenti più divertenti sono da segnalare quelli in cui dalle sparatorie a piedi si passa a quelle in macchina. In questi frangenti, pur continuando solo a sparare senza alcuna possibilità di dirigere la visuale, l'azione si fa più caotica, movimentata ed estremamente spettacolare. I banditi a bordo delle autovetture possono essere uccisi con i soliti colpi al corpo, ma all'occorrenza anche mirare alle gomme può risultare molto efficace. Le corse in metropolitana rompono anch'esse con decisione il ritmo monotono della solita sequenza punta-e-spara, poiché gli spostamenti automatici della visuale di questo scenario danno meglio l'impressione di trovarsi negli occhi di un poliziotto impegnato in una missione pericolosa.

TECNICAMENTE PARLANDO

Virtua Cop 2 è corredato di alcune caratteristiche tecniche davvero notevoli. La grafica è molto bella, piena di poligoni e ben colorata nei suoi particolari. Il sistema che muove automaticamente la visuale non solo funziona perfettamente, ma addirittura riesce ad aumentare con alcuni suoi spostamenti la sensazione di immersione in un ambiente drammaticamente animato da continue sparatorie. Il coinvolgimento è molto alto, nonostante la giocabilità sia palesemente limitata dal tipo di struttura, così come è decisamente elevato il ritmo e il divertimento. La complessità dell'apparato estetico richiede necessariamente un computer prestante, ma con una scheda acceleratrice 3D si risolvono tutti i problemi. L'audio è anch'esso estremamente curato. I rumori degli spari, le esplosioni, i vetri che vanno in frantumi, la colonna sonora e in generale tutto ciò che arriva alle orecchie del giocatore è dotato di una qualità notevole, decisamente ben in sintonia con quanto accade visivamente. Per farla breve, almeno per quello che riguarda la spettacolarità del titolo, nessuna critica negativa può essere mossa a riguardo.

Ma purtroppo, come tutti sanno, per quanto bello possa essere, se un gioco non dura almeno quel periodo minimo che ne giustifichi la spesa, non merita più attenzione di un bel demo giocabile.

DUELLI VIRTUALI

Nella modalità allenamento, il giocatore può mettere alla prova la sua abilità di pistolero affrontando una piccola banda di criminali. Lo scopo è quello di eliminare il boss, prima di perire sotto i colpi dei nemici. Ecco le fasi salienti di uno dei tanti duelli.

Prima di tutto si deve scegliere la postazione da cui sparare. Non esiste un criterio preciso che guidi la scelta, anche se effettivamente alcune posizioni sono migliori di altre.

Un secondo dopo aver preso posto nello scenario d'allenamento, si deve cominciare a sparare come forsennati su tutti i nemici.

Non appena si riesce a eliminare il boss (indicato con una freccia rossa), la sessione giunge al termine. Lo stesso succede anche quando è il giocatore a cadere, ma per una questione di schieramento, preferiamo non prendere quest'eventualità in seria considerazione.

Gmc

***Virtua Cop 2* è proprio un gran bel gioco, ricco d'azione, immediato e graficamente impeccabile. Peccato che duri quanto un sacchetto di patatine sgranocchiato durante un banale telefilm, perché fino a quando non si portano a termine le missioni previste, all'occhio balzano solo ed esclusivamente aspetti positivi, quali semplicità concettuale, coinvolgimento e divertimento allo stato puro. In due giocatori l'azione diventa poi ancora più travolgente, al punto che la collaborazione assume talvolta i contorni di un duetto degno dei migliori film polizieschi. D'altro canto, si deve assolvere parzialmente la Sega dalle sue colpe, considerato che *Virtua Cop 2* è la conversione di un coin-op da bar, dedicato agli amanti della versione originale. Sotto questa luce l'accusa diventa più precisa, ossia quella di non aver adattato il gioco alle esigenze di un mercato casalingo. Detto questo, seppur di completa bocciatura non è lecito parlare, il divertente gioco di sparatorie non si pone agli utenti PC come un titolo da avere ad ogni costo.**

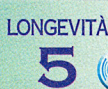
8

8

5

8

6

• CASA: Activision • SVILUPPATORE: Titanic • INTERNET: http://www.activision.com
• DISTRIBUTORE: Software&Co. • TELEFONO: 0332/861133 • PREZZO: L. 99.000

Battaglie nei cieli

Immense regioni di cielo in tempesta, isole sospese in aria e abitate da popoli guerrafondai, innumerevoli ponti costruiti tra le nuvole, incredibili creature meccaniche che trasportano cristalli raccolti in misteriosi geyser celesti e atroci sacrifici umani agli dei per accedere alla conoscenza. Se tutto questo sembra incredibile, i dubbi saranno fugati con uno sguardo a *NetStorm*, l'ultima follia dell'Activision destinata a rubarci anche le poche ore di sonno che ci sono rimaste!

Proviamo l'ebrezza di combattere isola contro isola con il demo incluso nel nostro CD-ROM.

NetStorm narra la storia di un popolo, quello del Nimbus, che abitava un'unica grande isola sospesa nei cieli e viveva in pace e prosperità. Ma un giorno, i tre Dei dei Cieli (Pioggia, Tuono e Vento) litigarono fra loro e nella guerra che ne seguì l'isola di Nimbus fu colpita dalle tempeste e dai fulmini che la frantumarono in mille parti, dividendo il popolo e sparpagliandolo su innumerevoli isolette. Da allora i vari popoli delle isole di Nimbus tentano di riunirsi di nuovo invadendo gli uni le isole degli altri, scatenando innumerevoli battaglie che proseguono ancora oggi.

Noi siamo alla guida appunto di una di queste isole, e dobbiamo conquistare tutte le altre per riunire di nuovo Nimbus in un unico regno e sotto un unico Re.

UN MONDO NUOVO

Grandi sforzi sono stati compiuti dai progettisti di *NetStorm* per riuscire ad ottenere qualcosa che andasse oltre le solite noiose operazioni di "raggruppa le unità" e "manda le unità contro il nemico" che caratterizzano i giochi strategici in tempo reale degli ultimi anni. E bisogna dire che tali sforzi sono stati premiati con una esperienza di gioco molto più varia e intrigante di quanto ci si potesse aspettare da un gioco di guerra.

Mentre da una parte, infatti, i giochi strategici tendono al realismo e alla simulazione (con estremi come *Close Combat 2*, l'eccellente simulazione di guerra della

I palloni aereostatici sono la forza della battaglia. Potendo trasportare cristalli oppure potenti magie sono sempre di grande utilità sul fronte.

Quando costruiremo qualsiasi cosa, dovremo farlo entro il raggio d'azione dei nostri generatori di energia.

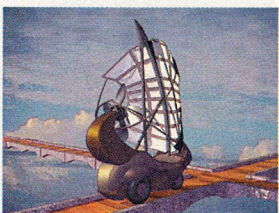
Il tempio del vento è in pericolo. È necessario costruire delle difese adeguate alle nostre deboli finanze.

Il tempio del Tuono in tutto il suo splendore al centro della nostra base. Da qui si produce l'energia che alimenta le difese della nostra città.

Microsoft, o *Age Of Empires* sempre della stessa casa), dall'altra ritroviamo lo spirito dei vecchi tempi, ovvero quello dei giochi degli anni Ottanta, in cui la fantasia era ciò che rendeva lecita ogni "trovata" dei programmatori purché si rivelasse divertente. *NetStorm*, infatti, si avvicina ai giochi di strategia in tempo reale solo in apparenza. È vero, infatti, che nel gioco si costruiscono delle strutture, delle torrette e perfino si muovono unità come nei giochi del genere, ma le somiglianze finiscono lì. In *NetStorm*, infatti, vi sono numerose soluzioni innovative. La prima è la costruzione di strade sospese nei cieli in tempo reale. Tali strade vengono costruite per poter raggiungere le isole dell'avversario o per poter piazzare, alle estremità di tali strade, torrette offensive o basi per la costruzione di unità volanti d'assalto. Circondare letteralmente la base dell'avversario con queste strade non solo ci consente di assediarlo con le nostre torrette, ma impedisce anche all'avversario di fuoriuscire dalla sua isola costruendo le sue strade, in quanto le nostre bloccano tale passaggio. Costruire le strade il più in fretta possibile diventa quindi la parte importante del gioco, in quanto l'ostacolarsi a vicenda nella costruzione delle strade è l'arma vincente per avere la meglio sul campo di battaglia. Ma la novità non si ferma qui. Infatti, le strade vengono costruite con dei blocchi molto simili ai pezzi di *Tetris*, collegabili tra loro sono in certi modi particolari. Tali blocchi ci vengono forniti uno alla volta, e con un limite di 4 pezzi di accumulo e con la possibilità di ruotare i pezzi per farli combaciare, più o meno come accade nel capolavoro di Alexei Pajitnov, costringendoci a una frenetica ricerca del modo di costruire la strada nel minor tempo possibile e con il minor numero di pezzi. A livello di giocabilità, è semplicemente geniale. La seconda cosa innovativa in *NetStorm* è che l'obiettivo del gioco non è distruggere la base avversaria, ma bensì quello di catturare i Sacerdoti avversari, e di sacrificarli vivi nel nostro tempio. Così facendo, si ottengono nuove conoscenze (che permettono di costruire nuove armi) ed infine, sacrificandoli tutti, si vince la partita.
La terza cosa in cui questo gioco colpisce nel segno è nel modo in cui gestisce le traiettorie di fuoco delle nostre unità non mobili. A volte, dare dei limiti al giocatore è più divertente che offrirgli illimitate opportunità. I designer del gioco questo devono averlo capito, in quanto in *NetStorm* si è fatto un grosso passo avanti in termini di spessore strategico rispetto ai giochi di strategia "tradizionali", in quanto per la prima volta le unità non possono sparare solo in tutte le direzioni, ma esistono unità che attaccano solo in linea retta, in un angolo di 60 gradi, nelle quattro direzioni, ecc. Questo significa che quando piazziamo una torretta dobbiamo decidere se piazzarla in modo da farla sparare a ovest, a est, a sud o a nord. Dobbiamo decidere se piazzarla in modo da coprire un certo ponte o una certa struttura, costringendoci a prendere decisioni strategiche molto complesse, rendendo il campo di battaglia una vera scacchiera dalle infinite combinazioni tattiche.

ALL'ASSALTO!
Un'ulteriore differenza con i giochi dello stesso genere la si trova nel fatto che tutte le unità da combatti-

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

La Titanic Entertainment è una software house nata di recente, ma di sicuro non è composta da novellini. I nomi che troviamo dietro questa casa di produzione lasciano ben sperare per il futuro e fanno capire perché anche un gioco modesto come *NetStorm* sia così divertente nonostante sia stato prodotto senza spendere svariati milioni di dollari. I nomi di Ken Demarest, Jim Greer e Beverly Garland sono ex componenti della grande Origin, scappati dalla colossale compagnia che fornisce lavoro ormai a oltre 300 impiegati, per fondare una piccola e florida software house senza troppe complicazioni burocratiche e con la libertà di poter lavorare anche ad idee originali senza dover dare conto a migliaia di azionisti. Il primo, Ken Demarest, è una figura ormai leggendaria, si tratta del programmatore capo di *Ultima VII*, uno dei colossali giochi di ruolo per PC più acclamati di tutti i tempi, e dell'uomo che ha diretto e realizzato *Bioforge*, uno dei più splendidi esempi di tecnica cinematografica utilizzata in tempo reale in un videogioco.
Jim Greer è invece uno dei progettisti del mondo di *Ultima VII*, fatto che si commenta da sé visto l'incredibile vastità e profondità di quel mondo.

Le Wind Tower ci proteggeranno dagli attacchi nemici, ma non così a lungo come pensiamo.

Una stupenda visione di una Stone Tower che troneggia nei cieli. L'aspetto grafico del gioco è curato fin nei minimi dettagli.

REQUISITI DI SISTEMA

Per funzionare, *NetStorm* richiede Windows 95, un CD-ROM 2x e un computer equipaggiato con almeno un Pentium 90 e 16 MB di RAM, anche se per giocare in multigiocatore consigliamo perlomeno un P133.
Il gioco occupa 16 MB di spazio su hard disk, e sfrutta tutte le schede sonore e video supportate da Windows 95. Il gioco utilizza automaticamente la rete LAN di Windows 95 se la trova, e dispone di un suo software per la connessione diretta via Internet che permette di fare a meno perfino di programmi come Kali, rendendo il gioco via Internet estremamente immediato.

mento (dagli elicotteri di legno alle caravelle volanti) non sono controllate dal giocatore, ma agiscono automaticamente attaccando l'obiettivo più vicino. Tutto quello che deve fare il giocatore è decidere dove piazzare le strutture che producono tali unità a ripetizione.

Ma anche se potrebbe sembrare un passo indietro rispetto i giochi in tempo reale a cui siamo abituati, in verità si tratta di tutto un altro tipo di divertimento. Infatti, in *NetStorm* il divertimento consiste nel fare in modo che le strutture che generano tali unità vengano a trovarsi in punti strategicamente significativi, cercando di coprire un'area maggiore possibile del territorio dell'avversario, non dovendosi preoccupare dell'eventuale morte delle nostre unità, in quanto vengono rigenerate automaticamente all'infinito ogni volta che ne muore una.

Altra novità significativa è data dall'impostazione particolare delle risorse del gioco. Infatti, in *NetStorm* si hanno a disposizione delle unità (tra cui palloni aereostatici, golem, elefanti e via dicendo) che camminano lungo le strade sospese nei cieli per arrivare ai geyser da cui traggono dei cristalli di Storm Power, l'energia di *NetStorm*. Ma tali "crediti" non sono sufficienti. Infatti, ogni struttura oltre ai cristalli di Storm Power, richiede dei cristalli di Pioggia, Tuono, Sole o Vento, che vengono prodotti da particolari generatori che il giocatore deve costruire.

Tutto ciò che useremo in battaglia sfrutta queste cinque energie naturali in misura differente, e questo rende il gioco ancora più appassionante in quanto ogni volta che si vuole costruire una struttura, diviene necessario organizzare la scacchiera della battaglia in modo da fargli pervenire tali energie dai generatori più vicini. L'unica pecca del gioco è la scarsa varietà dei fondali ed il fatto che vi sono solo una quindicina di missioni da giocare da soli, e questo potrebbe far storcere il naso a molti. Il fatto è che *NetStorm* è un gioco progettato quasi esclusivamente per la modalità multigiocatore, ovvero sia via Internet che via rete (da cui deriva infatti il nome del gioco), e solo dopo adattato al gioco per singolo utente. In effetti, il divertimento reale che si ha giocandolo con degli amici (fino ad un massimo di 8) creando alleanze e costruendo avamposti sulle isole neutrali, è semplicemente fantastico, e semplicemente seppellisce le relativamente noiose missioni da singolo giocatore. Alla Titanic pensano che questo gioco diverrà presto il più giocato su Internet, e noi non possiamo che augurarglielo, perché ha tutte le carte in regola per diventare un classico.

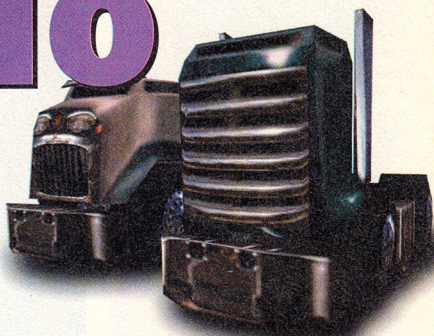
Gmc

Grafica e sonoro piacevoli, giocabilità eccellente e un'idea originale e molto divertente, non lasciano dubbi su un prodotto che viene dalle sapienti mani di alcuni tra i migliori artisti di questo settore. *NetStorm* ci regalerà ore di divertimento in rete con i nostri amici, e ci permetterà finalmente di giocare via Internet con chiunque senza preoccuparci di rallentamenti o del pagamento di salate tariffe orarie. Quello che prima vista sembra un ennesimo gioco di strategia in tempo reale, si rivela un'esperienza nuova e decisamente accattivante, tanto da non riuscire più a staccarsi dal monitor per parecchio tempo.
Sotto l'apparente semplicità del gioco, *NetStorm* nasconde lo spessore di un gioco strategico estremamente ben calibrato.

8

COMMENTO

GRAFICA 8 LONGEVITÀ 7
7 GIOCABILITÀ 8 SONORO

Autoradio digitale

Albertino, il disc jokey più stravagante di Radio Deejay, approda sui nostri PC firmando la colonna sonora di un gioco di guida decisamente originale: *Trucks*.

ARMI PER TUTTI I GUSTI

Altra caratteristica saliente di *Trucks* è la notevole varietà di miglioramenti apportabili alla versione base del camion inizialmente disponibile. Il garage presente in ogni locazione è infatti ricchissimo di gadget di tutti i tipi, davvero utili per tirarsi fuori dalle circostanze più delicate e difficili. Il nostro mezzo possiede dunque tre alloggiamenti dove montare armi: il paraurti anteriore e le due portiere. Sul primo è possibile montare uno sperone o una specie di rullo schiacciasassi, mentre ai lati è consentito installare qualunque arma da fuoco o da compressione: martelli giganti, pugni a scatto, bazooka e fucili. Degna di nota è anche la descrizione degli oggetti, che ripropone lo stesso spirito demenziale di cui è pervaso tutto il gioco. Un esempio? C'è un fucile che si chiama Capone, la cui spiegazione dice più o meno "l'arma preferita da mio cugino Al". Senza parole...

Cuccurucù è un pianeta piuttosto strano: situato ai confini dell'universo conosciuto, non è ancora stato interamente esplorato. Per questo motivo, è caratterizzato dalle tipiche situazioni di frontiera: avventurieri, compagnie minerarie, industrie dai loschi traffici e soprattutto da tanti brutti ceffi, pronti a far valere la dura legge del più forte. In un simile scenario, gli unici mezzi di trasporto ammessi sono dei camion da svariate tonnellate, attrezzati e soprattutto armati di tutto punto, per avere almeno qualche flebile speranza di portare il carico a destinazione. Quanto a noi - indovinate un po' - vestiamo questa volta i panni di un camionista spaziale un po' matto, che cerca di racimolare qualche soldo girovagando tra una locazione e l'altra, alla ricerca delle missioni più redditizie. A tenerci compagnia, durante le dure sessioni di guida, c'è naturalmente la fedele autoradio, su cui trionfa Radio Deejay e il suo protagonista Albertino, che ne tira fuori di tutti i colori per intrattenerci col sorriso sulle labbra, riuscendoci in pieno. Almeno per un po'...

SULLE STRADE DI CUCCURUCÙ

La nostra vita da camionisti inizia in una delle tante aree di servizio di Cuccurucù, i nodi vitali di tutti i traffici del pianeta. Tutto ciò che abbiamo è il nostro fedele bestione a sei ruote e una volontà di ferro. Per prima cosa, è bene fare una visitina al locale garage, dove ci attendono una miriade di interessantissimi gadget per rendere più sicura la guida sulle strade accidentate di Cuccurucù, come speroni, cannoni laterali, martelli giganti e altre piacevolezze del genere. Poi arriva il momento di selezionare la missione: i compiti che ci possono essere assegnati sono molti e abbastanza diversi, anche se in generale possono essere raggruppati in poche categorie principali: sfida contro il tempo, per consegnare un carico prima che esploda o che diventi inutilizzabile; gara contro altri camionisti, in cui è il vincitore a guadagnare il maggior numero di crediti; infine, una specie di caccia alle

La grafica di *Trucks* non è molto varia, ma in alcuni punti è davvvero accattivante. Questi funghi spaziali fanno la loro brava figura, senza alcun dubbio.

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

Trucks è probabilmente uno degli ultimi giochi a essere sviluppato per l'utilizzo sotto DOS, ovvero senza sfruttare le discusse potenzialità di Windows 95; potenzialità discusse, appunto, per le scarse prestazioni delle prime librerie grafiche DirectX (migliorate con le successive versioni), ma anche universalmente apprezzate per aver finalmente liberato gli sviluppatori dalla necessità di dover supportare le diverse schede video, mai riunite sotto l'egida di uno standard unico fino a pochissimi mesi fa (VESA 2.0). Gli sviluppatori di *Trucks*, però, hanno utilizzato (come del resto avevano già fatto i loro colleghi da qualche anno a questa parte) un piccolo trucco, che si chiama UNIversal Vesa Bios Extension, per gli amici UNIVBE. Si tratta di un programmino che conferisce via software la conformità allo standard non presente a livello hardware, migliorando spesso significativamente le prestazioni oltre che semplificando la programmazione.

REQUISITI DI SISTEMA

Tutto sommato modesti i requisiti di sistema di *Trucks*, che si accontenta di un Pentium 75 MHz con 16 MB di RAM, CD-ROM a doppia velocità e DOS 5.0 o superiori (compreso Windows 95) per funzionare a dovere. Parca anche l'installazione, che occupa circa 37 MB di spazio sull'hard disc. Sono supportate tutte le schede audio a 16 bit e le reti IPX per la modalità multigiocatore. Da sottolineare in positivo la localizzazione in italiano (tutto il gioco e il manuale sono tradotti ottimamente) e in negativo la assoluta scarsità del manuale, davvero latitante per più di un aspetto del gioco.

I testa a testa e i contatti ravvicinati si sprecano. Per fortuna è possibile equipaggiare il proprio mezzo con un arsenale piuttosto vasto e decisamente potente.

taglie di criminali che infestano il pianeta e che è bene togliere di mezzo per garantire la sicurezza della zona. Scelto il compito più redditizio (o più facile), comincia la festa: si accende il motore, si ingrana la prima e soprattutto si alza il volume dell'autoradio, drizzando bene le orecchie per ascoltare le strane storie di Albertino, davvero divertenti. In effetti, è una fortuna che gli sviluppatori abbiano implementato l'autoradio nel gioco, poiché si rivela ben presto il pezzo forte dell'intero titolo.

Lo scenario di gioco, infatti, è ben caratterizzato e disegnato con una discreta qualità, ma è abbastanza ripetitivo, e quindi destinato a annoiare ben presto i nostri occhi. Fortunatamente, ci sono radio e soprattutto nemici a tener desti i nostri sensi. La gentaglia presente sulle strade di Cuccurucù è non a caso piuttosto numerosa e altrettanto animosa, quindi gli scontri ben presto diventano all'ordine del giorno. Spesso, però, i nemici sono troppi o troppo forti, dunque non resta altra arma che la fuga.

Capita a fagiolo, in queste circostanze, l'enorme potenza del camion, che è anche dotato di un sistema alternativo di trazione integrale ideale per abbandonare le strade ed inventarsi un proprio percorso attraverso le colline e le pianure desolate di Cuccurucù, con l'ausilio della mappa e delle indicazioni del "road book" (il ruolino di marcia di ogni missione).

LONGEVITÀ A RISCHIO

Questa della libertà di movimento concessa al giocatore è una qualità che accomuna *Trucks* ad altri titoli usciti negli ultimi tempi (ad esempio *Monster Truck Madness*), e è senz'altro apprezzabile. Infatti, contribuisce significativamente all'ottima impressione iniziale che questo titolo dà di sé a chi vi si cimenta; è un vero peccato, quindi, che sia destinata a svanire col passare delle ore, quando i limiti di questo gioco si fanno via via sempre più evidenti. Non è un caso che l'aspetto più critico di *Trucks* sia la longevità, decisamente limitata in quanto minata alle fondamenta dalla scarsa durata della colonna sonora by Albertino e dalla ripetitività dello scenario di gioco, piuttosto noioso. Infine, quando la voglia di giocare *Trucks* comincia a scricchiolare, non aiuta certo il motore grafico adattabile sì a tutte le configurazioni hardware, ma abbastanza scadente quanto a prestazioni. In definitiva, quindi, non possiamo che consigliare questo prodotto interessante e stravagante a chi ama l'originalità, ed in particolare quella un po' demenziale ma spesso irresistibile del DJ Albertino.

Gmc

COMMENTO

Se c'è una caratteristica che troviamo apprezzabile in un videogioco, questa è senza dubbio l'originalità. Vanno infatti premiati gli sviluppatori che non si cristallizzano sugli usuali schemi di gioco, abbandonando la creatività dei game programmatori a favore dell'abilità dei grafici. In questo senso, va inteso il voto di *Trucks*, che vale un po' da riconoscimento a un'idea originale e abbastanza ben sviluppata da un lato, e come incoraggiamento a dare di più nel prossimo prodotto dall'altro. Questo perché *Trucks* ha dalle idee indiscutibilmente valide (primo tra tutti quello dell'autoradio) e qualche qualità tecnica (strepitosa la localizzazione in italiano), ma dimostra ben presto anche tutti i suoi limiti di longevità, da ascrivere principalmente alla scarsa varietà dello scenario di gioco. Apprezzabili, ma migliorabili, sono anche il sistema grafico e il metodo di controllo: il primo è molto versatile, giacché offre molte risoluzioni diverse (da 320*200 a 640*480, con moltissime soluzioni intermedie), consentendo una fluidità ottimale su tutti i computer supportati, ma non brilla certo per velocità; il secondo è un po' troppo complesso, e richiede l'utilizzo di almeno otto tasti per poter sfruttare appieno tutte le potenzia-

7

GRAFICA 6 · GIOCABILITÀ 6 · LONGEVITÀ 5 · SONORO 9

Packard Bell

VINCI SMART L'AUTO DEL 2000

Acer

IL NUMERO 1 AL MONDO *

a sole L. 2.790.000
(IVA Inclusa) con un anno di garanzia

PC PACKARD BELL DESKTOP
MODELLO: CL1121
PROCESSORE: Pentium 200MMX
RAM: 16Mb (2 Simm x 8MB) EDO RAM
HD: 2,1 GB
CACHE: 256k Level 2
CD ROM: 20x
AUDIO: Scheda 16 Bit Sound Blaster Compatibile
VIDEO: S3 Virge 3D 64 Bit 2MB
MOUSE, TASTIERA, CASSE e MICROFONO INCLUSI

MONITOR PACKARD BELL 14"
SOFTWARE:
- WINDOWS 95
- MS WORD 7.0
- MS WORKS 4.0
- MS MONEY
- PACKARD BELL NAVIGATOR
- CD Encarta 97
- CD PACK: Fifa 97; Elle Beauty Guide; EzLanguage; Pop-Up Greetings; Garden Designer; Swiv; Adiboo; MusËe d'Orsay

*(mercato consumer)

IL NUMERO 1 AL MONDO a sole

L. 2.790.000
(IVA inclusa)
con un anno di garanzia

COMPAQ PRESARIO
MODELLO: PRESARIO 2230
PROCESSORE: Cyrix 200 MHz
RAM: 16Mb EDO RAM
HD: 2,1GB
CD ROM: 16x
AUDIO: Scheda 16 Bit
VIDEO: Direct 3D 64 Bit 1MB
MOUSE, TASTIERA, CASSE INCLUSI
MONITOR: PRESARIO 14"

IL PC DEL 3° COSTRUTTORE AL MONDO a sole

L. 2.499.000
(IVA Inclusa) con un anno di garanzia a domicilio

ACER ASPIRE
MODELLO: ASPIRE T5166DT
PROCESSORE: Intel Pentium 166 MHz MMX
RAM: 16 Mb
HD: 2GB
CACHE: 256 K
CD ROM: 16 x
AUDIO: 16 Bt Acer
VIDEO: 64 Bit 1Mb
MOUSE, TASTIERA, CASSE INCLUSI
MONITOR: ACER 14"
SOFTWARE: Lotus Smart Suite 97; Fifa 97; 10 titoli tra cui Tomb Rider, Revel Moon Rising MMX

STAMPANTE HP

MODELLO: DESKJET 400 L
TIPO STAMPA: Termica InkJet Nero e Colore
ALIM. CARTA: Alimentatore automatico + Alimentatore manuale FORMATI CARTA: Lettera USA, Legale USA, Executive, A4, B5, Buste No, Buste DI, Lucidi, Etichette MEMORIA: 16Kb Buffer ricevente VELOCITA': 3 pagine al minuto (in Nero) RISOLUZIONE: 600x300 Dpi (Nero) 300x300 Dpi (Colore) INTERFACCIA: Porta Parallela Windows compatibile di tipo Centronics bidirezionale e ad alta velocità DRIVER: Windows 95, Windows 3.x e Dos
GARANZIA: UN ANNO

solo a L. 315.000 (IVA Inclusa)

FOTOCAMERA FUJIFILM solo a L. 1.099.000 (IVA Inclusa)

MODELLO: DS7 A COLORI
MEMORIZZAZIONE: Scheda MG-2 (SmartMedia) RISOLUZIONE: 640x480 in modalità Standard 320x240 in modalità Economy SENSIBILITA': ISO 100 FORMATO FOTO: JPEG DISPLAY: LCD da 1,8" ALIMENTAZIONE: 4 Batterie alcaline A4 Corrente 6V con adattatore OBIETTIVO: 38mm Grandangolare MEMORIA: 30 Fotogrammi in Standard, 60 Fotogrammi in Economy PESO: 240 gr. Senza batterie INTERFACCIA PC: Porta Seriale per scaricare le foto sul PC in formato JPEG USCITA VIDEO: Cavo video tipo PIN per collegare la fotocamera ad un TV e vedere le immagini sullo schermo
GARANZIA: UN ANNO

ZIP DRIVE 100 IOMEGA

MODELLO: LETTORE ZIP 100
Lettore di dischetti da 100 MB ciascuno con interfaccia parallela bidirezionale ad alta velocità e software apposito di gestione. Possibilità di collegare la stampante direttamente al drive Zip.
GARANZIA: UN ANNO

solo a L. 349.000 (IVA Inclusa)

VIENI DA CYBERSTORE IN DICEMBRE PARTECIPI ALLA GARA PER VINCERE UNA SMART

ART.106 R.D. 25/7/1940 N. 1077

I MIGLIORI PRODOTTI AI MIGLIORI PREZZI SI TROVANO DA :

CYBERSTORE

ORARIO CONTINUATO
A DICEMBRE APERTO TUTTI I GIORNI ANCHE LA DOMENICA
DALLE 9.30 ALLE 19.30 IL LUNEDI' SOLO IL POMERIGGIO

Centro Commerciale Agorà - Piazza Gobetti - Cassano D'Adda (Mi) - Tel. (0363) 360256 - **Metro:** Linea 2 (verde) - Capolinea Gessate - **Bus:** Da Gessate Capolinea

IL PIU' GRANDE SUPERSTORE DI COMPUTER IN ITALIA

• CASA: Virgin Interactive • SVILUPPATORE: Eagle Interactive • INTERNET: http://www.vie.com
• DISTRIBUTORE: Leader • TELEFONO: 0332/874111 • PREZZO: L. 100.000

Sul filo del rasoio a 6.000 metri di quota

Il calendario dice 1950 e nei cieli di uno sperduto angolo di mondo, spaccato a metà dal 38° parallelo, si combatte nuovamente una guerra senza tragua. Il nostro aereo assomiglia a un aspirapolvere con le ali e fa lo stesso baccano d'inferno, ma quando vede una Stella Rossa si trasforma in una scarna, spietata, macchina da guerra. Sui manuali è denominato F-86, ma noi piloti su PC lo chiamiamo *Sabre Ace: conflict over Korea*.

Il 24 giugno 1950 truppe nordcoreane attraversavano il 38° parallelo, invadendo la Corea del Sud.

Aveva inizio la Guerra di Corea, un sanguinoso conflitto destinato a coinvolgere più o meno direttamente le tre maggiori potenze mondiali: USA, Cina e Unione Sovietica, con un vasto spiegamento di mezzi e risorse umane fino al luglio del 1953. Nei cieli di Corea si consumava anche la transizione tra due epoche della storia dell'aviazione, dall'era dell'elica all'età del motore a reazione. Una rivoluzione che avrebbe cambiato per sempre la storia del combattimento aereo. *Sabre Ace: Conflict over Korea* è il primo simulatore di volo a rivolgere il doveroso tributo a questo periodo storico, così a lungo e ingiustamente disertato dal genere.

Ecco un passaggio testa a testa con due MIG-15. La rapidità degli scontri aerei è stata resa con successo, e per portare a casa una vittoria serviranno i riflessi di un cobra.

OGGI HO IMPARATO A VOLARE

La prima scelta da compiere in *Sabre Ace*, riguarda lo schieramento per cui volare. Qualsiasi modalità di gioco infatti, permette di decidere se cimentarsi per la bandiera a stelle e strisce, o per la stella rossa. I mezzi aerei disponibili al pilota da camera sono in tutto cinque, tra jet e caccia a elica. Per la parte americana sarà il P-51D Mustang a tenere alto il nome delle vecchie glorie con l'elica a quattro pale, mentre l'F-80 Shooting Star e l'F-86 Sabre (la stella del gioco) rappresenteranno la sfida della modernità. Il lato sovietico potrà contare invece sullo Yakelov Yak-9, un residuato della seconda guerra mondiale, e sul Mig-15 Fagot, fiore all'occhiello dell'ingegneria russa, veloce molto agile e pesantemente armato.

Naturalmente, durante il gioco ci si potrà imbattere in altri aerei dell'epoca tra caccia, bombardieri e trasporti, controllati però dal computer. Tutti i mezzi inseriti nel simulatore sono riprodotti con notevole cura sotto l'aspetto grafico. Molto simpatico anche l'accorgimento di inserire la possibilità di personalizzare il proprio caccia con una Nose-Art, un disegno aerografato appunto sul «muso» della carlinga, tipico dei caccia USA dalla seconda grande guerra in poi.

Il menu di partenza presenta quattro opportunità di gioco: l'addestramento, le missioni costruite su misura (Custom), la campagna di guerra e lo scontro in modalità multiutente, per sfidare "virtualmente" a duello parenti e amici. Bisogna premettere che, qualsiasi missione si decida di intraprendere, la navigazione e l'atterraggio saranno fasi imprescindibili per il successo della stessa.

Converrà quindi, innanzi tutto, esplorare a fondo l'opzione addestramento. La scuola di volo offre l'opportunità di impratichirsi con le manovre base, e con tutte le tecniche di combattimento principali. Per quanto riguarda decollo, atterraggio, e navigazione di crociera sono stati inseriti due tra i più classici degli addestratori, il T-6 Texan americano e lo Yak-18 russo, con tanto di pilota istruttore rigorosamente anglofono sul sedile posteriore, che ci permette di svolgere l'addestramento come veri piloti anni '50. Per imparare l'arte del combattimento aereo o le tecniche di bombardamento, ci faremo le ossa sul leggendario P51-D Mustang, col quale voleremo anche le prime missioni della campagna.

UN BUCO NELL'ACQUA

L'aspetto grafico del programma è di buona qualità e, se filtrato da un acceleratore 3D, mantiene una fluidità convincente proponendo degli scenari veramente suggestivi.

Scarso, purtroppo, il numero delle visuali esterne al velivolo, poco funzionali anche ai fini del combat-

timento. Efficace invece la funzione di ricerca del bersaglio, che permette di tenere gli occhi inchiodati sul nemico. Peccato che a distanza questo venga evidenziato da una lucetta fluorescente verde, più adatta per un UFO. Anche le strisce dei proiettili traccianti, unico modo per collimare la mira, assomigliano più che altro a colpi di cannone laser. Quando poi l'aereo avversario cede sotto i nostri implacabili colpi, può capitare di sentire il grottesco urlo di dolore del pilota e, seguendone la inesorabile picchiata, vederlo sparire tra i flutti lasciando dietro di sé un inspiegabile buco nell'acqua.

Una caratteristica interessante di *Sabre Ace* consiste nella possibilità di costruirsi missioni su misura. Non ci lasciamo trarre in inganno però, perché potremo creare solo combattimenti tra caccia. Con un semplice pannello di controllo, si può decidere del numero e della competenza dei due squadroni che si affronteranno. I principianti che vogliano conferirsi il dono dell'invulnerabilità, si troveranno con una brutta sorpresa al termine del volo. Uscire dalla partita sarà impossibile, senza un atterraggio da manuale, a meno che non si decida di abbandonare l'intero programma.
All'interno della modalità campagna, sono state inserite otto missioni prestabilite per ogni aereo disponibile. Alcune di queste, anche se giocate su fronti opposti, sono collegate da dei denominatori comuni. Ad esempio, la missione di scorta all'aereo da trasporto del generale in capo per le forze ONU MacArthur, può essere giocata sul versante «rosso» come attacco allo scopo di abbattere il trasporto stesso. L'opportunità di volare per un numero predefinito di incursioni però, in un periodo che ha visto, solo da parte delle forze ONU, un totale di 1.040.708 missioni belliche, risulta un po' limitativo. Forse, sarebbe stata più appropriata la scelta di un'intelligenza artificiale capace di generare autonomamente gli scenari. Inoltre, per progredire nella campagna, si è costretti a ripetere la stessa missione sino alla sua riuscita e troppo spesso, visto che non è possibile intervenire sul livello di difficoltà generale, ciò equivale a dire fino alla noia.

Fortunatamente, gli spostamenti in formazione possono essere assistiti da una speciale funzione del pilota automatico denominata FAD, che permette ai meno esperti di evitare spettacolari collisioni con aerei alleati. Nonostante tutto, però, il gioco non manca di un certo fascino, soprattutto durante il combattimento vero e proprio. I comportamenti «bizzosi» dei caccia sono stati trasposti in maniera accurata, e i ritmi concitati imposti dagli scontri sono molto realistici. Questo aspetto fa perdonare alcune leggerezze, quali l'assenza di un effetto accecante nella visuale contro-sole e la mancanza delle visioni nera e rossa a forti accelerazioni. In conclusione, dobbiamo affermare che la trasposizione videoludica di un periodo così importante della storia aeronautica, avrebbe forse meritato una cura più attenta ai particolari.

Gmc

Gli effetti devastanti del napalm su un obiettivo a terra. Nel contesto di una città, i punti da colpire svetteranno un po' innaturalmente su un panorama appiattito.

REQUISITI DI SISTEMA

I requisiti minimi per giocare con Sabre Ace sono: un processore Pentium 133, 16 MB di RAM, una scheda video PCI con 2 MB, un lettore CD-ROM a quadrupla velocità, sistema operativo Windows 95, scheda audio compatibile con lo standard Direct Sound e 67 MB di spazio libero sul disco fisso. Per gustare il simulatore al meglio delle sue potenzialità consigliamo processore Pentium 166, 32 MB di RAM, lettore CD 8X, e una scheda video a 4 MB a cui andrebbe accostata una scheda acceleratrice 3D (supporta le schede con driver Direct 3D). Il gioco supporta tutti i tipi di joystick, compreso l'ultimo prodotto della specie: il Force Feedback pro di casa Microsoft, in grado di riprodurre le sollecitazioni esterne sulla barra di controllo. Sono però consigliati quelli dotati del cosiddetto "hat", il bottoncino girevole a 360°, posto in cima all'impugnatura. La modalità multiutente permette di giocare contro avversari in carne e ossa collegati tra loro via Modem o con la connessione seriale, e anche via Internet con una connessione TCP/IP.

COMMENTO

Di fronte a questo simulatore di volo da combattimento non possiamo che rimanere un po' sconcertati. La scelta di proporre le campagne di guerra con un numero prefissato di missioni, non depone certo a favore della longevità. La grafica con cui sono stati riprodotti i paesaggi è di notevole effetto se filtrata attraverso una scheda 3D, ma si avverte la mancanza di una intelligenza artificiale capace di dar loro una parvenza di vita. Nella riproduzione della sensazione di volo, inoltre, si fa notare qualche rinuncia di troppo non sempre a favore della giocabilità pura, ma piuttosto all'insegna della trascuratezza vera e propria.
Alcune trovate di dubbio gusto quali le strisce dei proiettili traccianti simili a colpi di laser, l'urlo di dolore del pilota avversario abbattuto, nonché i dati di volo riportati a centro schermo e a caratteri cubitali nelle visuali esterne, non contribuiscono a smentire le perplessità destate da altri aspetti del programma. Bel tentativo, ma nel panorama attuale dei simulatori non certo superiore alla sufficienza.

GRAFICA 7
GIOCABILITÀ 8
LONGEVITÀ 6
SONORO 8

6

LA RIVISTA DI COMPUTER CHE HAI SEMPRE SOGNATO

ABBIAMO PROVATO 10 MACCHINE DA SOGNO CON UN PREZZO INTERESSANTE

INTERNET EXPLORER 4: E' BELLISSIMO MA FA CASINO

QUANTO CONVIENE COMPRARE UNA STAMPANTE LASER

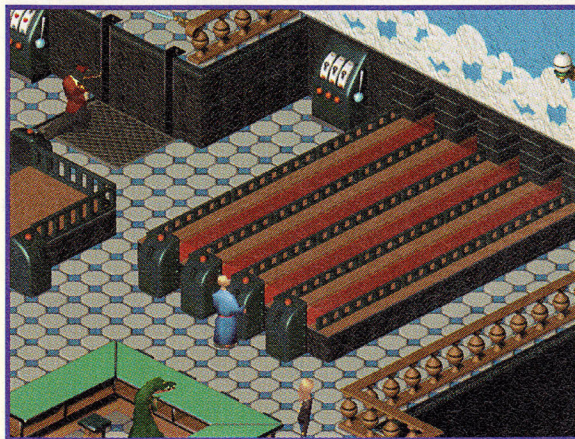
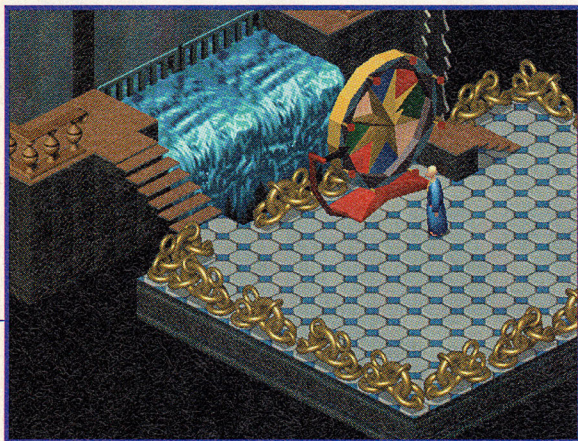
IN REGALO NEI 2 CD I PROGAMMI COMPLETI
- ✔ SERIF DRAW PLUS 2
- ✔ METACREATIONS POSER 1
- ✔ FAX NOW! LITE

TRUCCHI E SEGRETI PER AVERE IL MEGLIO DA OFFICE 97

DUE CD ROM A SOLE 8.000 LIRE

Little Big Adventure 2

Continua e finisce su questo numero la soluzione di Little Big Adventure 2, dal capitolo 6 al capitolo 10. Ricordiamo ai nostri lettori che la prima parte della soluzione e i consigli generali sull'avventura si trovano sul numero di novembre di Giochi per Il Mio Computer.

Durante il viaggio verso l'isola CX alcuni mostri ci attaccano e Baldino per evitarli non può fare a meno di atterrare precipitosamente, schiantandosi al suolo. Baldino per poter ripartire ha bisogno del gazogem, il combustibile usato dagli Esmers. Con il gazogem inoltre sarà possibile anche potenziare il nostro Proto-Pack... Saltiamo di roccia in roccia con il Proto-Pack, e raggiungiamo il porto. Qui ci sono alcuni taxi che però non hanno alcuna intenzione di portarci fino all'isola CX. Sono tutti spaventati. Un vecchio marinaio, però, ci darà alcune informazioni, e forse ci porterà a destinazione, ma pretende 100 zlitos. E naturalmente in questo momento non ne abbiamo abbastanza. Andiamo verso il centro città, e passato un piccolo ponte, sulla destra troveremo il casino. Prima di entrare, cerchiamo un po' di soldi rovistando, come al solito, nei cestini e nei barili, quel tanto che basta per pagare il biglietto di entrata. Possiamo giocare alla corsa dei cani, alle slot o al gioco del criceto. Giocando con le slot machine prima o poi vinceremo la chiave di accesso al privè. È un passaggio obbligato, perché pur giocando migliaia di volte, non riusciremo mai ad avere più di 80 zlitos. Entrati nel privè, ci troveremo di fronte un alligatore che controlla la ruota della fortuna. Avviciniamoci alla sinistra della ruota per farla girare e verremo attaccati da due alligatori. Eliminiamoli (usando eventualmente il Protection Spell). Dopo lo scontro troveremo 100

zlitos, e si aprirà una nuova area di gioco, ma per ora è inutile tentare di superare la cascatella con il Proto-pack, perché è ancora troppo poco potente.

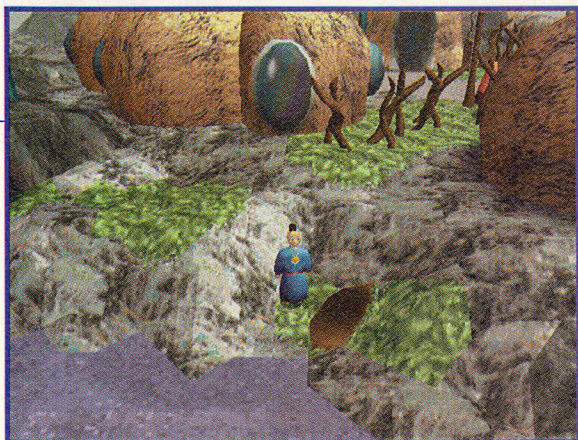
Torniamo nel casino, usciamo e rechiamoci dal vecchio marinaio. Paghiamolo. Il marinaio però invece di portarci all'Isola CX, ci porterà all'Isola della Celebrazione, dove si dice abiti Dark Monk. Eliminiamo le guardie, poi raggiungiamo la sommità del monte e all'esterno del tempio troveremo uno dei pochi sopravvissuti tornati dall'Isola CX, e a dir la verità non fa una bella impressione. Parliamo con lui, ci dirà che la banda di Rick (un boss malavitoso) che si nasconde nel bar della città potrebbe aiutarci. Entriamo nel tempio e leggiamo tutte le epigrafi, poi usciamo e diamo un'occhiata intorno al cratere pieno di lava, dove dovremo tornare più tardi. Usando ancora il taxi torniamo al porto e cerchiamo il bar. Entriamo, andiamo al banco e chiediamo di Rick. Non ci lasciano passare.

In questo caso è necessaria un po' di forza bruta, eliminiamo i buttafuori (usando la sfera), prendiamo la chiave, apriamo la porta (sulle scalette) ed entriamo nella stanza. Parlando con Rick scopriremo che le nostre peripezie non sono ancora finite. Lui non può essere di alcun aiuto, ma senz'altro può aiutarci Johnny Rocket, all'Imperial Hotel, nella parte alta della città. Purtroppo, la parte più alta della città è attualmente inaccessibile. Uscendo dall'ufficio di Rick riceviamo una chiamata di Baldino: è necessario procurarsi al più presto un po' di gazogem. Nel centro della cittadella troveremo un distributore, parliamo con il proprietario, per scoprire che ha esaurito il gas, e i rifornimenti arrivano dall'Isola di Knarta. Prendiamo un taxi per raggiungerla. Non appena arrivati, non possiamo fare a meno di notare che tutti gli abitanti sono impegnati a scavare la terra, come se cercassero qualcosa. Parlando con alcuni scopriamo che Dark Monk ha promesso benessere a felicità a tutti, ma le quattro razze di Zeelich devono portare al tempio nell'isola della Celebrazione il proprio frammento divino. Purtroppo, i Knartas hanno smarrito il frammento. Visitiamo tutte le casupole, prediamo il piccone e parlando con tutti gli abitanti scopriremo tra l'altro che una civetta meccanica ha preso una chiave.

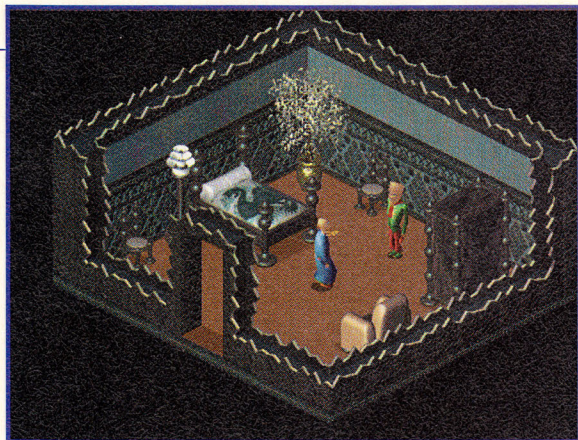
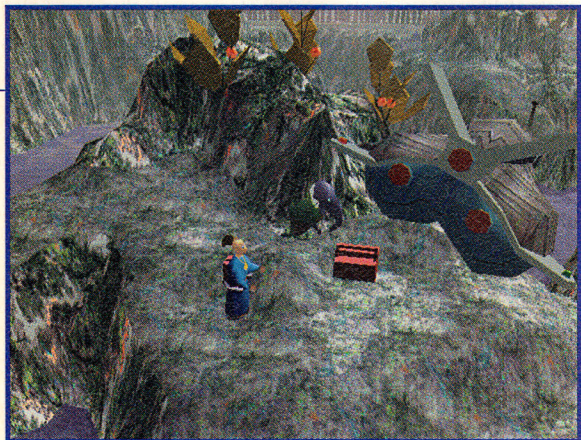
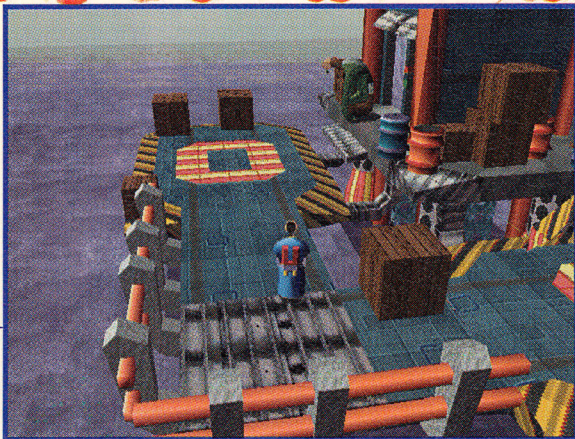
Proseguendo verso nord troveremo il deposito del gas, il cui cancel-

lo è ben protetto dalle guardie. Per entrare bisogna salire sui tubi posti all'esterno della cinta e poi saltare dentro (una delle reti bianche di recinzione è leggermente piegata).

Eliminiamo la guardia ed entriamo nel primo capannone. Questa sezione non è facilissima: dobbiamo raggiungere il gas, passando di stanza in stanza manovrando le valvole per azionare o bloccare temporaneamente il gas. Procediamo lungo il labirinto, le chiavi si trovano in teche rosse appese al muro. Nella penultima stanza c'è un cancello e due cani. Lanciamo la sfera alla guardia, che morendo lascerà a terra una chiave. Per prenderla non è necessario saltare: lanciamo la sfera e colpiamo la chiave per recuperarla. Proseguiamo e, ammazzando l'ultima guardia, potremo recuperare la tanica di gazogem. Usciamo dal labirinto e andiamo nel cortile del deposito gas. Abbandoniamo il deposito saltando sui bidoni e raggiungendo il pezzo di cinta usato per entrare. Tornando al villaggio Knarta, rincontriamo la civetta meccanica. Seguiamola e arriveremo dritti dritti ad una chiave. Torniamo alla casa del borgomastro e usiamo la chia-

ve per aprire la cassaforte. Ci sono alcuni appunti che danno precise indicazioni: bisogna andare all'albero, rivolgersi verso il bazar (dove abbiamo comprato il piccone). Mettiamoci in modalità sportiva, avanziamo di 5-7 passi, finché siamo sull'erba. Dovremmo essere su una zolla di erba diversa dalle altre. Usiamo il piccone e troveremo il frammento. Prendiamo il taxi e torniamo su Otringal. Portiamo immediatamente il gazogem a Baldino che può così trasformare il proto-pack in un super-jetpack, dandoci la possibilità di volare più in alto e più velocemente. A questo punto rimane il problema di come raggiungere l'Hotel. Torniamo al Casino, e rifacciamo tutto quello che è stato fatto in precedenza per raggiungere la ruota della fortuna nel privè. Questa volta, con il nuovo jetpack, saremo in grado di superare la cascatella e raggiungere la porta. Proseguendo all'esterno, sulla destra troveremo un sentiero che sale. (bisogna fare un po' di attenzione per non finire in acqua). Il sentiero ci porta davanti all'Hotel. Entriamo e dopo aver schiarito le idee al portiere proseguiamo verso la sauna. Qui finalmente troviamo Johnny, seguiamolo nel suo ufficio. Johnny fa parte dei ribelli ed è disposto ad aiutarci, ci dà un anello per farci riconoscere dagli altri ribelli e ci comunica che dobbiamo andare a parlare con il proprietario del negozio di souvenir, giù in città. Torniamo dunque in città e parliamo con il proprietario, mostrandogli l'anello (eliminando o evitando lungo il percorso tutte le guardie che ci danno la caccia per tutta la città). Compriamo il visore di memoria e poi scendiamo le scalette del passaggio segreto e dopo aver dato un'occhiata a tutti gli oggetti nella stanza, parliamo con i ribelli. Ci ripetono che Dark Monk vuole distruggere il nostro pianeta nel giorno della Gran Cerimonia. C'è un passaggio che conduce all'isola CX e si trova nell'isola dei Mosquibees, ma per raggiungere questo villaggio bisogna accedere alla piattaforma di trivellazione, all'interno della fabbrica del gas, sull'isola dei Knartas (dove abbiamo trovato il frammento). I ribelli ci regalano anche un'arma molto potente, la pistola laser Zarnon, che per funzionare necessita di un cristallo che si può trovare solo vicino al vulcano dell'isola della Celebrazione. Rechiamoci dunque con il solito taxi sull'isola della Celebrazione, e vicino al

tempio, sulla destra, troveremo un sentiero di rocce che fiancheggia il vulcano. Usiamo il jetpack per esplorare il lato destro del vulcano, e scendiamo per le scalette.

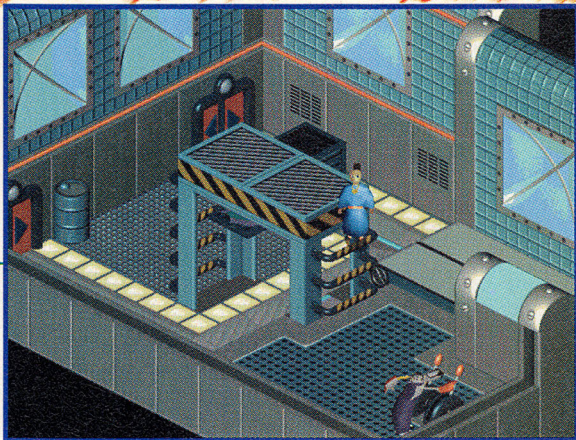
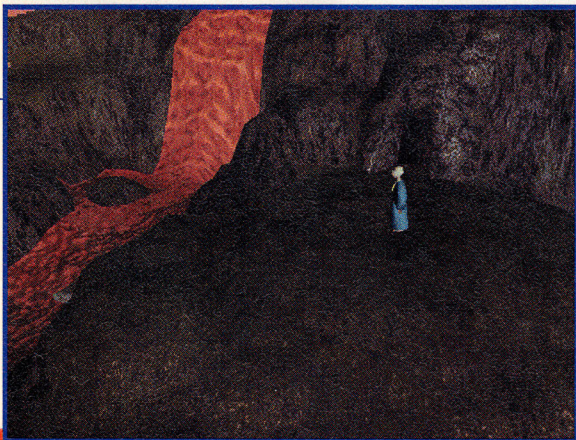
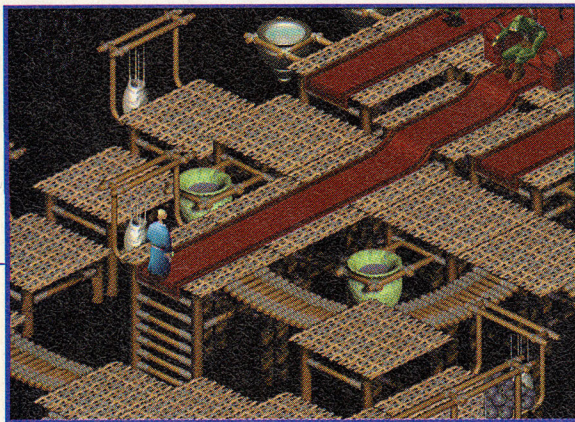
Qui si trova un gruppo di cristalli verdi, usiamo il piccone per staccarne un pezzo, e la nostra arma sarà pronta all'uso. Altrimenti, si può arrivare allo stesso punto (con qualche difficoltà in più, forse) volando sopra l'acqua che vediamo non appena scesi dal taxi e proseguendo lungo il fianco del vulcano.

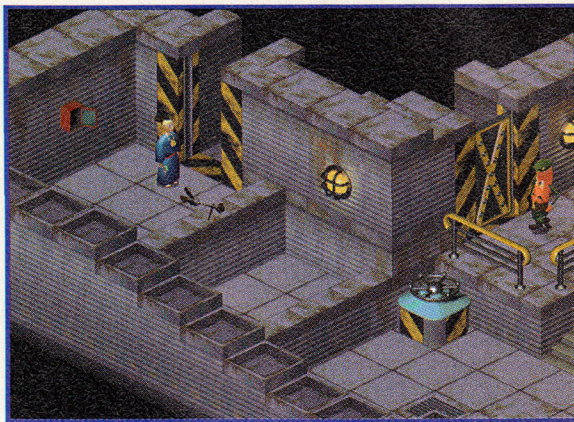
Riprendiamo il taxi e andiamo sull'isola dei Knarta. Entriamo nel recinto del deposito del gas come in precedenza e raggiungiamo l'edificio più a sinistra, vicino al cancello, dopo aver eliminato le guardie. Per poter aprire la porta del corridoio posto al centro è necessario eliminare con la pistola laser le guardie dell'altra parte e far scattare gli interruttori. La sequenza corretta da sinistra a destra è: su, giù, su, giù. Dobbiamo essere molto veloci in modo da non rimanere intrappolati nel mezzo. Continuando, arriveremo in un porto, sal-

PER GIOCARE MEGLIO...

tiamo sul catamarano e dopo un filmato arriveremo finalmente alla piattaforma. Prima di poter salire sull'ascensore però, dobbiamo eliminare un mercenario mandato da Dark Monk per eliminarci. Per ucciderlo possiamo usare la pistola laser, la sfera e la Protection Spell, poi raccogliamo la chiave e scendiamo con l'ascensore.

CAPITOLO 7

Usciamo dall'ascensore e uccidiamo il tizio sulla nostra sinistra con la sfera, in modalità "discreto" e sempre con la sfera colpiamo l'interruttore che aziona la porta. Eliminiamo tutte le guardie e usciamo. Siamo in un nuovo mondo sotto al pianeta, che purtroppo non è ancora l'isola CX. Questa sezione è piuttosto difficile. Proseguiamo lungo il ponte, poi continuiamo verso sinistra lasciandoci sulla destra il palazzo. Fermiamoci dove ci sono i barili (sulla sinistra) per ricaricarci di energia. Proseguendo e girando subito verso destra, nella montagna, c'è un passaggio che conduce alla miniera. Nella miniera troveremo le gemme. Superiamo i cani e proseguiamo verso destra. Da qui in poi con l'aiuto del jetpack e del Protection Spell

(soprattutto mentre voliamo sulla lava) dobbiamo esplorare tutta la miniera e raccogliere quante più gemme possibile. In una stanza sulla destra troveremo una gru: entriamoci e azioniamola per poter recuperare un quadrifoglio (che simboleggia una vita per il nostro Twinsen). Girando troviamo anche un guanto speciale che permette di parare le sfere di fuoco lanciate dai nemici e rilanciarle, e troveremo anche uno dei frammenti di chiave.
Usciamo dalla miniera e raggiungiamo il silos, lasciandocelo sulla sinistra. Eliminiamo tutte le guardie e arriveremo all'entrata di un'altra caverna, il villaggio dei Blafard. Entriamo ed esploriamo tutte le stanze. La porta del tempio è chiusa. Troveremo un uomo che chiede un pezzo di torta. Nell'ultima stanza veniamo invitati a pranzo da una gentile famiglia che però ha abitudini culinarie davvero troppo diverse dalle nostre, quindi prendiamo la torta e portiamola al vecchio che ci consegnerà la chiave. Entriamo nel tempo di Dark Monk e incontriamo Mr.Lemoine, che ci spiega come chiamare il barcaiolo: bisogna conoscere un motivetto e pagare con le gemme. Usciamo e in una stanza troviamo la governante, che ci insegna il motivetto da cantare. Esplorando tutta la caverna, giungeremo a volte all'esterno dove possiamo trovare molti bonus.
Usciamo, e tornando verso il palazzo giriamo a destra alla prima biforcazione. Chiamiamo il barcaiolo e paghiamolo con le gemme, per trasportarci sull'isola dei Mosquibees.
Appena arrivati prendiamo la gemma e avviciniamoci a una delle guardie volanti per poterci parlare. Automaticamente verremo portati al cospetto di Sua Altezza la Regina. Prima di poter essere aiutati da questo simpatico popolo a raggiungere l'isola CX, dobbiamo, neanche a dirlo, superare una prova, per dimostrare il nostro coraggio, anche se abbiamo l'anello di riconoscimento. Ci ritroveremo in un ring, con alcune sfere rotolanti che possono colpirci. Con la nostra sfera dobbiamo romperne il maggior numero possibile. In una di queste è nascosta una chiave: usiamola per aprire la porta di destra (attenzione! Potrebbe cambiare di partita in partita). Troviamo il Sarbatron, una cerbottana sofisticata che ci permetterà di eliminare molti nemici. Mentre veniamo festeggiati dalla regina, una guardia annuncia che il palazzo è sotto l'attacco delle forze imperiali. Dopo aver eliminato un po' di nemici, cerchiamo un buco nella pare-

te, sulla sinistra. Passiamo il ponte e troveremo un altro frammento. Questo però è ben protetto da alcuni bestioni volanti che possiamo eliminare grazie al guanto preso in miniera.
Torniamo indietro e nella stessa stanza di prima troveremo una corda che porta in basso. Siamo di nuovo sulla spiaggia, paghiamo il barcaiolo e rechiamoci all'isola del Vulcano. Bisogna raggiungere l'estremità opposta dell'isola, dove troviamo l'entrata di una caverna. Raggiungerla non è semplicissimo, a causa della lava, comunque con il jetpack è un po' di pazienza arriviamo alla caverna (ricordandoci di raccogliere le gemme lungo la strada).
Troviamo alcuni Mosquibees: la regina è stata rapita e portata in prigione, nel palazzo vicino al villaggio dei Blafard.
Torniamo quindi dal barcaiolo. Scendendo dalla barca vediamo una Blafard ferita che chiede aiuto: salviamola con il Corno del Tritone. Per ringraziarci ci suggerisce di raggiungere la prigione passando per la miniera. In effetti, se proviamo ad entrare nel palazzo usando il portone principale (davanti ai barili) non possiamo combinare nulla di buono. Usciamo ed entriamo nelle miniere, e dopo aver superato i cani, nella stessa stanza, saltiamo sul nastro trasportatore che va verso sinistra. Nella stanza seguente, uccidiamo il manovratore e posizioniamo le due leve in modo da poterci nascondere nelle casse ma senza essere sigillati vivi. Entrambe le leve devono essere in piedi. Infiliamoci in una cassa e potremo così passare nel magazzino. Saltiamo con attenzione sulle casse più alte e poi usiamo la scaletta per raggiungere il tetto.
Da qui, saltiamo sull'altro tetto e caliamoci nelle prigioni. La Regina è stata effettivamente imprigionata, e comunque ha deciso di darci la chiave per il passaggio che porta all'Isola CX. (che è posto dietro al suo trono). Usciamo dalla cella facendo attenzione al meccanismo che non ci permetteva di entrare passando dall'altra parte, eliminiamo (o evitiamo) le guardie, raggiungiamo il barcaiolo che ci porterà di nuovo sull'isola della Regina. Arrivando al trono notiamo che il trono è già stato occupato ed è ben presidiato.
Ci sono due cecchini che proteggono un goblin dall'aria poco rassicurante. Eliminati tutti i nemici possiamo, quasi da non credere, accedere al passaggio dietro al trono.

CAPITOLO 8

Percorriamo il corridoio, prendiamo i bonus ed usciamo usando le scalette. Finalmente, siamo sulla fantomatica Isola CX.
Eliminiamo le due guardie ed entriamo in una delle due porte. Siamo in una stanza piena di liquido con alcuni mostri. Con il jet-pack raggiungiamo la piattaforma, azioniamo l'interruttore e scappiamo velocemente verso la porta (da qualche parte è nascosto anche un livello pieno di bonus).
Siamo in una stanza ad angolo, con visuale dall'alto. Eliminiamo le due guardie, saliamo la scaletta. Siamo in cima all'edificio, all'aperto. Una delle due guardie ha la chiave per accedere alla torre centrale. Dentro, bisogna uccidere la guardia a destra (davanti alla porta chiusa a chiave) e quella sulle scalette. Nascondiamoci dietro alla porta e usiamo la sfera in modalità "discreto" per far scattare il congegno che apre la porta. Evitiamo per ora le guardie personali dell'Imperatore, gli hussari, e proseguiamo verso sinistra. Arriviamo alla postazione del cecchino, che ci bersagliava nella stanza precedente. Uccidiamolo, prendiamo la chiave nella teca rossa e senza uscire dalla stanza, ma saltando giù (due volte), raggiungiamo la porta chiusa vista all'inizio.
Liquidiamo con l'arma laser la guardia e con un saltino attiviamo l'ascensore. Siamo al cospetto dell'Imperatore. Dopo il dialogo, spariamo all'Imperatore, che però riesce in ogni modo a premere il fatidico pulsante. È necessario fermare Dark Monk, è l'ultima possibilità che abbiamo. Apriamo lo scrigno e prendiamo la spada, con la quale è possibile affrontare gli hussari. (il consiglio è di utilizzare la modalità "aggressivo" per questi avversari) Risaliamo con l'ascensore e torniamo nella stanza per affrontato i due hussari che abbiamo visto in precedenza. Prendiamo la chiave ed apriamo la porta. Saliamo in cima e prendiamo il disco di percorso dopo aver eliminato altre due guardie. Torniamo all'esterno e saliamo sulla navetta Esmer, (quella personale dell'Imperatore, tra l'altro), inseriamo il disco di percorso per decollare, alla volta di Otringal.

CAPITOLO 9

A questo punto, Twinsen nell'inventario dovrebbe avere tre frammenti di chiave su quattro. L'ultimo (oltre a quello del comando) è nascosto nel palazzo dell'Imperatore.
Avviciniamoci al palazzo che si trova nella parte alta della città, di fronte all'Hotel dove abbiamo incontrato Johnny. Eliminiamo con la spada le due guardie, e dopo un breve sentiero, ci ritroviamo in un salone del palazzo.
Qui incontreremo un vero e proprio labirinto di stanze, piene di nemici. Andiamo verso sinistra fino a quando è possibile, e poi sempre dritti, per arrivare "ipoteticamente" nell'angolo in alto a sinistra del palazzo. Nella penultima stanza, incontreremo tre piccoli esseri che hanno la chiave per l'ultima stanza.
Qui dobbiamo affrontare una statua che prende vita, trasformandosi in un mostro con due teste, che ci attacca.
Eliminiamolo con la spada e prendiamo i frammenti. Viene innalzato il nostro potere magico e il livello di potenza della sfera. Per uscire, spacchiamo con la sfera (in modalità "discreto") il vetro posto dietro allo scrigno, e usciamo, senza ripercorrere tutte le stanze.
Torniamo al porto e facciamo rotta per l'isola della Celebrazione.

CAPITOLO 10
Raggiungiamo la sommità ed entriamo nel tempio. Inseriamo i quattro frammenti di chiave nell'altare posto al centro del tempietto. Un violento terremoto scuoterà l'intera isola, e una gigantesca statua di Dark Monk apparirà sopra al tempio. Usciamo e parliamo con Dark Monk. Purtroppo, i maghi e i bambini sono ancora in mano sua, dobbiamo entrare nel suo covo per salvarli. Non appena è possibile, saltiamo verso il cratere, saliamo sulla prima colonnina, e di colonna in colonna raggiungiamo il tetto del tempietto. Da qui, saltiamo sul braccio della statua e saltiamoci dentro. Ci sono i maghi intrappolati in una barriera all'estrema sinistra. Dopo aver eliminato qualche guardia, spegniamo i monitor nel giusto ordine, ovvero: secondo, primo, quarto e terzo. Poi spingiamo la leva per liberarli: i maghi ci aiuteranno ad aprire un cancello, che ci permette di salire. Qui incontriamo di nuovo FunFrock, che però lascia cadere la gabbia dei bambini giù nella lava e sparisce. Usiamo di nuovo l'ascensore per scendere, evitiamo FunFrock, tutte le guardie e buttiamoci nel "pozzetto" all'estrema sinistra. Qui c'è un cancello e ritroviamo ancora FunFrock. Eliminiamo le guardie (quelle con la mazza ferrata si riescono ad eliminare facilmente con calci e pugni, in modalità "aggressivo"), prendiamo le chiavi, e lasciamoci cadere nel buco all'estrema sinistra (per aprirlo è necessario uccidere le due guardie). Qui verremo accolti da una serie di colpi. Scendiamo le scalette ed eliminiamo l'elefante che lancia i razzi. Prendiamo la chiave e raccogliamo i funghi-bonus (alcuni però scoppiano, ferendoci). Proseguiamo verso destra, evitiamo l'altro lanciarazzi, uccidiamo l'elefante sul ponte di roccia e arriviamo così all'ultimo atto. Su questa piattaforma, vediamo FunFrock che (apparentemente) lascia cadere la gabbia dei bambini nella lava. I FunFrock che lampeggiano (di colore rosso) sono fasulli. Uccidiamoli tutti. Alla fine avviciniamoci alla lava, nel punto in cui sono caduti i bambini e... scopriamo che Baldino è arrivato al momento giusto per salvarci, la Luna di Smeraldo ha ripreso la sua normale traiettoria, gli Esmer sono diventati amici e, dulcis in fundo, Twinsen è diventato papà!

Trucchi & Segreti

Anche questo mese GMC presenta i trucchi, i codici e le gabole per i giochi più importanti e più giocati usciti recentemente. Tra queste pagine, i lettori possono trovare i trucchi per tutti i giochi, dai più semplici ai più complessi.

7th LEGION

Recensito sul numero di Novembre, *7th Legion* si può considerare tutto sommato come un discreto gioco di strategia in tempo reale, che però manca di qualche elemento che lo renderebbe un classico. Ecco un consiglio veloce e semplice per questo gioco. Clicchiamo sul pulsante di Avvio, selezioniamo Programmi, poi Accessori e infine lanciamo il Blocco Note. Clicchiamo su "file", poi su "apri" e selezioniamo il file missions.ini che troviamo nel sottodirettorio DATA a partire dal direttorio in cui abbiamo installato 7thLegion. Troviamo una linea come la seguente:

PVStart=0000000000000400000000000000000000000001.

Corrisponde al numero di unità con le quali partiamo. Cambiamola come segue:

PVStart=0000000000000400000000000000000000500001.

Per maggior sicurezza è meglio fare una copia del file prima di modificarlo.

IMPERIUM GALACTICA

Continuiamo a parlare di giochi di strategia con i codici di *Imperium Galactica*, che è stato valutato e recensito con un buon "7" sul numero di novembre di GMC.
Tutti i giovani tenenti che avessero avuto qualche difficoltà potranno ora tirare un sospiro di sollievo. Premiamo (e teniamo premuto) il tasto **SHIFT** durante il gioco e digitiamo la parola **"KAROLY"**. Così facendo abbiamo attivato i codici.
Poi premiamo:

C: per avere tutte le colonie e le invenzioni a disposizioni
C: (due volte) attiva i codici anche sui pianeti
V: aggiunge 100000 crediti in cassa
5: passa al livello 1 (tenente)
6: passa al livello 2 (capitano)
7: passa al livello 3 (commodoro)
8: passa al livello 4 (ammiraglio)
9: passa al livello 5 (gran ammiraglio)

TEST DRIVE 4

Un titolo che è giunto al suo quarto episodio, e che ha una storia lunga e gloriosa che si perde agli albori dei primi giochi per PC. Per provare qualche trucco un po' particolare seguiamo queste istruzioni: entriamo nel menu di salvataggio dei giochi e selezioniamo lo slot 10. Poi inseriamo i seguenti codici e premiamo INVIO:

NOAICARS
nel gioco in rete verrà tolta agli avversari l'AI (intelligenza artificiale)
AARDVARK
vengono disabilitate le collisioni
ITSLATE
disattiva gli effetti speciali, solo per la versione 3Dfx
CREDITZ
questo codice mostra i nostri crediti con alcune immagini divertenti
SRACLLA
attiva tutte le vetture
LEVELLLA
attiva tutti i circuiti
SPAZZY
pare che abbia alzato troppo il gomito...
BANDW
spariscono i colori: modalità bianco e nero
MIKTROUT
le vetture diventano enormi...
MPALMER
...e più piccole
GONZON
attiva la modalità veloce
GONZOFF
disattiva la modalità veloce

BIRDVIEW
abilita la visuale da sopra
NITROXXX
attiva la nitro

Facciamo attenzione nell'utilizzare questi codici durante il gioco in rete, perché potrebbe bloccarsi.

SIM COPTER

Volare in elicottero tra le città di Sim City? Con Sim Copter, potremo fare questo e molto altro, come salvare passanti in difficoltà, spegnere incendi o dare una mano alla polizia.
Se non riusciamo a completare le missioni e abbiamo bisogno di aiuto non perdiamo tempo: premiamo e teniamo premuto **CTRL, ALT, X,** per attivare la modalità trucchi.
Poi scriviamo: **"I'm the CEO of McDonnell Douglas"**. A questo punto andiamo nel menu di acquisto degli elicotteri e digitiamo un numero da **2** a **9**. Potremo così comprare tutti i velivoli che vogliamo.
Torniamo nel menu trucchi, sempre premendo **CTRL,ALT e X** e inseriamo questa frase:
"Gas does grow on trees". In questo modo faremo automaticamente il pieno di carburante.

THE NEED FOR SPEED 2 SPECIALE EDITION

Un gioco "velocissimo" che non mancherà di entusiasmare tutti i fedeli dei primi due episodi e dei giochi di guida in genere. In questa "Special Edition" è stato aggiunto anche il supporto per la 3Dfx, che rende l'azione fluida e spettacolare. Comunque poiché non siamo tutti piloti di Turismo o di Rally ecco che GMC ci dà alcuni codici, che vanno digitati nel menu principale:

mad
vedremo qualche mucca volare dietro di noi..(solo versione 3Dfx)
chase
le macchine degli avversari ci seguiranno se saremo esattamente davanti a loro.
rain
nei tracciati di Proving Grounds e Mystic Peaks potremo gareggiare con la pioggia (non funziona per la versione 3Dfx)
slip
tracciati più scivolosi e difficili
pioneer
questo codice potenzia il motore e la maneggevolezza di tutte le vetture
rushhour
se abbiamo voglia di imbottigliarci nel traffico...
hollywood
attiva il tracciato segreto , i Monolithic Studios.
Bomber
possiamo usare la Bomber BFS.
fzr2000
con questo codice guideremo la potentissima FZR 2000.
tombstone
attiva la Tombstone Daytona

Infine, premendo **"n"** mentre il PC carica un tracciato potremo guidare di notte (non funziona con la versione 3Dfx)

X-COM: APOCALYPSE

Gli alieni sono tornati: riusciremo a sconfiggerli? No? Abbiamo assoluto bisogno dei trucchi di GMC? Bene: premiamo **ALT** e digitiamo **"TAC CHEAT"**. A questo punto dovrebbe apparire un messaggio di conferma sulla barra dei messaggi.
Poi premiamo:

ALT + ESCAPE
annulla la modalità trucchi
ALT + T
è il "training mode", da provare
ALT + I
Invincibilità
ALT + F
aumenta l'intensità della musica durante il gioco
ALT + G
diminuisce l'intensità delle musica
ALT + H
attiva/disattiva il terreno
ALT + V
attiva/disattiva le unità nascoste
ALT + K
elimina tutte le unità nemiche
ALT + R
mostra il "frame rate"
ALT + U
lancia una animazione
ESCAPE
permette di uscire dalla modalità trucchi

AGE OF EMPIRES

Questi sono i codici completi per *Age of Empires* recensito sul numero di ottobre. È un gioco di strategia divertente, creato dalla Microsoft, che però può aver creato qualche problema nella gestione delle unità. Premiamo INVIO per entrare nella modalità dialogo e poi inseriamo questi codici:

DIEDIEDIE
con questo codici uccidiamo tutti i nemici e...
RESIGN
...e con questo tornano in vita
REVEAL MAP
mostra tutta la mappa completamente
PEPPERONI PIZZA
avremo 1000 porzioni di cibo in più
COINAGE
1000 pezzi d'oro in più in cassa
WOODSTOCK
avremo 1000 pezzi di legno in più
QUARRY
e per finire anche 1000 pietre in più
HARI KARI
qualcuno si vuole suicidare?
PHOTON MAN
avremo una unità con la pistola laser
GAIA
prendiamo il controllo della natura, quindi sugli animali (e non più sugli umani)
FLYING DUTCHMAN
L'Olandese Volante.
HOME RUN
completiamo immediatamente il livello
KILLX
al posto di X mettiamo il numero del giocatore (1,2,3,4,5,6,7,8) per ucciderlo
BIGDADDY
questo codice ci darà una bella macchina con un lanciamissili
MEDUSA
trasforma una unità in "medusa": se ne muoviamo uno vicino al nemico, dopo essere stato ucciso si trasforma in Cavaliere Nero, e dopo essere stato ucciso una seconda volta si trasforma in una pesante catapulta.

Gmc

Monkey Island III

Pirati e fanfaroni, belle donne e morti viventi... la LucasArts ci ha regalato una delle avventure più spettacolari degli ultimi tempi, GMC aiuta tutti i lettori dispersi e disperati tra enigmi impossibili e isole dal piratesco fascino mortale.

COME LO VUOI, MONKEY O MEGA-MONKEY?

La LucasArts ci ha voluti stupire non solo in grafica e sonoro, ma anche per la sensibilità che ha voluto dimostrare verso tutti coloro che si avvicinano al fantastico mondo delle avventure grafiche per la prima volta. Per questo motivo, è possibile scegliere due livelli di difficoltà: una più semplice, e una più ricca di enigmi e più complessa, "The Mega Monkey". In ogni caso, la trama dell'avventura rimane invariata e le locazioni sono le medesime. *Gmc* presenta la versione più completa, quella più difficile. Comunque, anche giocando nella modalità più semplice non esistono problemi nel seguire la soluzione.

Parte 1: Il dono del pirata zombie LeChuck

Ancora una volta, LeChuck è riuscito a farci prigionieri, confinandoci in qualche umida e desolata stanza della nave; almeno, in questo caso, non siamo soli. L'innocuo pirata che cerca di tenerci a bada ha qualcosa di famigliare... ma in questo momento dobbiamo pensare a scappare dalla stanza del cannone, e correre da Elaine.
Prendiamo lo scovolo per il cannone appeso al muro che ci sarà utile più avanti e parliamo con il piccolo pirata. Dopo una lunga chiacchierata scopriamo che si tratta di Willy, il nostro amico cartografo, che si è fatto convincere da LeChuck a arruolarsi tra le schiere dei suoi morti viventi. Willy ci spiegherà come ha imparato ad essere un vero pirata feroce, grazie a colloqui motivazionali e libri sonori, che gli hanno insegnati tutto ciò che serve per essere tale.
L'unico modo per aiutare il povero cartografo è essere molto franchi: Willy è una frana come pirata, ed è bene che se ne renda conto. In ogni caso, dopo aver preso gli opuscoli che vi darà Willy, insultiamolo, finché non si getterà a terra piangendo e perdendo l'uncino di plastica.
Approfittiamo della sua momentanea disperazione per raccogliere l'uncino e usare il cannone: con quattro colpi ben assestati, dovremmo riuscire ad affondare le scialuppe di LeChuck, che si dirigono verso il fortino.
Non appena avremo affondato le scialuppe, noteremo galleggiare un teschio e il relativo arto. Formiamo un arpione unendo l'uncino allo scovolo, e raccogliamo il braccio (non facciamo caso al teschio, avremo modo di parlarci spesso, anzi fin troppo spesso) che ancora tiene afferrata una sciabola. Ora non ci resta che tagliare la corda di bloccaggio del cannone con la sciabola, sparare, e sfondare la porta alle nostre spalle.
Nel frattempo, LeChuck, che medita di lanciare verso il fortino una palla di cannone voodoo, viene sorpreso dall'esplosione del nostro cannone, finendo carbonizzato dalla sua stessa arma.
La nave, per il gran botto, si è ribaltata, e noi ci troviamo nella stiva del tesoro. Approfittiamo di tanta grazie per rubare... un sacchetto di spiccioli di legno (aborriamo i luridi e illeciti guadagni di LeChuck) sotto al quale noteremo un enorme diamante. Prendiamo il diamante, forse sarà la volta buona per dichiararci ad Elaine, e già che ci siamo usiamo la pietra più dura del mondo per tagliare il vetro dell'oblò.
La pressione dell'acqua ci farà arrivare in superficie, e potremo così nuotare verso riva, dove la nostra dolce metà ci aspetta. Una volta infilatole l'anello al dito, Willy ci farà i migliori auguri per una serena e lunga vita insieme, e ci farà notare che l'anello al dito di Elaine è maledetto da una maledizione voodoo. Neanche il tempo di voltarsi, ed Elaine si era trasformata in una statua d'oro!

Parte 2: La maledizione peggiora

Raccogliamo il tizzone ardente sulla spiaggia e rechiamoci a visitare la città di Puerto Pollo. Vicino al banchetto di Kenny, il ragazzino che vende limonate, noteremo un volantino informativo che sembra proprio fare al caso nostro, e indica dove trovare Lady Voodoo. Corriamo alla palude, e dopo aver parlato con il teschio Murray, raggiungiamo la maga. All'interno non c'è nessuno, perciò approfittiamone per raccogliere la colla e lo spillo. Già che ci siamo usiamo un soldino di legno per prendere un pacchetto di gomme da masticare. Infine tiriamo la lingua dell'alligatore impagliato, che sembra stranamente lunga, e saremo alla presenza di Lady Voodoo.
Dopo una lunga chiacchierata con la maga, che peraltro indossa delle gran belle ciabattine, noteremo che forse era il caso di nascondere la statua di Elaine, d'oro massiccio, bottino alquanto appettitoso per un pirata. Tornando alla spiaggia infatti... non c'è più! Elaine non c'è più!
Torniamo dalla maga voodoo e chiediamole come fare per annullare la maledizione dell'anello.
Risponderà che Elaine potrà tornare normale solo se le verrà messo al dito un anello uguale, di pari valore, ma puro, che potremo trovare su Blood Island. Questo significa perciò che per riparare al danno fatto ci occorrono: la statua Elaine, una ciurma, una nave e infine la mappa di Blood Island.
Torniamo in città e osserviamo la piazza principale, dove si erge, possente, il Centro Long John Silver per le arti teatrali. A noi è

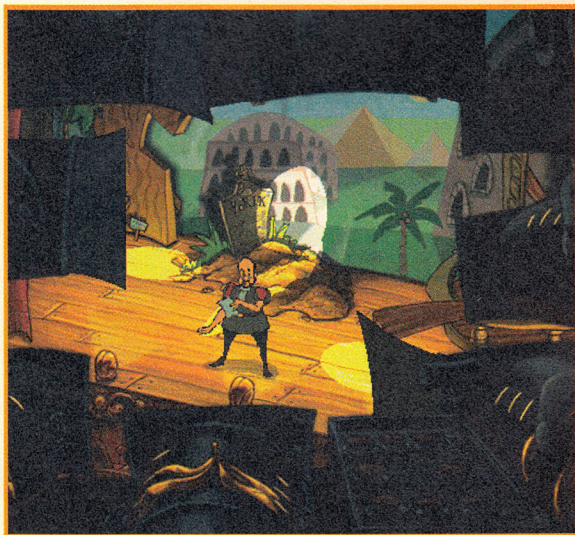
PER GIOCARE MEGLIO...

sempre piaciuto il teatro, perciò entriamo dalla porta laterale, quella del camerino dell'attore, per vedere cosa andrà in scena prossimamente.
Appena entriamo del camerino, osserviamo il cappotto: sembra che l'attore abbia problemi di forfora... ma non è forfora! Prendiamo i pidocchi dal capotto e già che ci siamo, rubiamo anche il guanto nella tasca. Poi prendiamo la bacchetta magica e usiamola sul cappello, chissà che non possa uscire qualcosa dal cilindro; et voilà! Un libro sui ventriloqui.
Ora che abbiamo fatto razzia in camerino, saliamo sul palco e parliamo con Slappy Cromwell, l'attore: sta provando un'opera davvero trash, ovvero un rimaneggiamento del povero Shakespeare. Disgustati, ce ne andiamo, senza aver avuto molte informazioni da Slappy.
Alla banchina del molo, sotto alla piazza principale, c'è un negozio di parrucchieri: "I bucanieri del capello", che forse accettano di

diventare la nostra ciurma.
Parliamo un po' con Rottingham, il capitano che si sta facendo tagliare i capelli. Dovremmo proprio riuscire a mandarlo via, così da poter fare quattro chiacchiere con i parrucchieri, indisturbati. Non appena Haggis, il barbiere, appoggerà il pettine sul tavolino, mettiamo i pidocchi sul pettine: così facendo il capitano verrà pelato a zero, e mandato via in malo modo. Parliamo, finalmente soli, con Haggis e proponiamogli di far parte della nostra ciurma. Tra una spuntatina e l'atra, ci dirà che in cambio vuole da noi una prova di forza (il lancio del tronco), che dimostri che siamo in grado di guidare una ciurma. Mentre parliamo, alziamo la poltrona sulla quale siamo seduti utilizzando la maniglia a lato, e prendiamo il sasso fermacarte: Haggis se ne andrà un attimo per trovare un altro fermacarte, e noi avremo il tempo di alzare la sedia fino al soffitto e pendere le forbici conficcate nell'asse di legno.
Non ci rimane che provare ad ingaggiare gli altri due inservienti: avviciniamoci a Bill Tagliagole, che invece, dal suo capitano, pretende che sappia trovare dell'oro; dopo un paio di battute, diamogli un'amichevole pacca sulla spalla, facendogli andare la caramella di traverso. Una seconda pacca sarà quello che ci vuole per fargli sputare la caramella, che prontamente raccoglieremo (tutto può rivelarsi utile!).
Infine, Edward, il pirata elegante, desidera che il suo capitano sia un gentiluomo come lui, e che lo sfidi a duello; e noi, da bravi gentiluomini quali siamo, lo schiaffeggiamo con il guanto, offendendolo a morte, e lo sfideremo a duello come richiesto.
Quando dovremo scegliere l'arma, abbassiamo il coperchio della custodia della pistola al centro e scegliamo il banjo (primo perché odiamo la violenza, e poi perché di banjo non si muore...).
Per vincere il duello con Edward, e necessario suonare la medesima sequenza di corde che fa lui dopo ogni arpeggio. Quando constaterà la vostra bravura, si lascerà andare ad un lungo virtuosismo rock con il suo banjo, il che ci irriterà non poco. Prendiamo la pistola e spariamo allo strumento che sta usando, convincendolo della nostra cattiveria e meschinità.
Ora abbiamo il primo membro della ciurma; bisogna riuscire a con-

vincere anche Haggis e Bill.
Lady Voodoo ci aveva rivelato di avere forti sospetti sui pirati di Denjer Cove, i quali probabilmente avevano trafugato la statua di Elaine: perciò rechiamoci a far un sopralluogo. Torniamo da Kenny, vicino alla taverna e usiamo le forbici per tagliare un fiore per Elaine (sembra che questa particolare specie di fiori abbia degli effetti digestivi sorprendenti), e già che ci siamo facciamo largo tra il sottobosco con queste lame micidiali. Ma giunti a metà strada, Denjer Cove si staglia all'orizzonte, veniamo ingurgitati da un serpente alquanto vorace. Infatti nel suo stomaco troveremo non solo uno splendido uovo di Fabergè, ma tantissimi altri utili oggetti (un copertone, un uovo, dello sciroppo d'acero, una prenotazione per la taverna, un'enciclopedia...).
Ora che abbiamo il fiore digestivo e dello sciroppo, forse potremmo indurre il serpente a digerirci: infatti, dopo qualche convulsione ci ritroveremo catapultati al sicuro.
Ma forse abbiamo parlato troppo in fretta, perché non siamo più prigionieri del serpente goloso, ma in compenso siamo bloccati dalla vita in giù da un mare di sabbie mobili!
Prendiamo la canna alla nostra sinistra e cerchiamo di afferrare il cespuglio del pappapiscu pungendoci con una spina. Ora che abbiamo canna e spina, possiamo creare una perfetta cerbottana. Leghiamo poi il palloncino di elio al sasso ferma carte, e, soffiando, cerchiamo di farlo fluttuare esattamente sopra al ramo che tiene legata la liana. Non appena il sasso sarà perpendicolare al ramo, spariamo la spina con la cerbottana, che farà esplodere il palloncino e cadere il sasso sul ramo. Ora siamo liberi di afferrare la liana salvavita, e raggiungere Denjer Cove. L'unico mezzo che abbiamo per raggiungere la nave (e impossessarcene) è una misera barchetta, per giunta bucata!
Torniamo a Puerto Pollo, alla taverna del capitano Barbagialla. Ora che abbiamo la prenotazione per il suo appetitoso ristorante, ci sarà permesso entrare. All'ingresso, non potremo resistere alla tentazione di assaggiare un succulento biscottino al burro, che rivelerà ricco di altri inimmaginabili ingredienti: vermi.
Mettiamo i simpatici vermicelli sul pollo arrosto appoggiato sul tavolo, e prendiamo la tessera dello Zolfo Club che troveremo nella carcassa. Inoltre, prendiamo il taglia biscotti e la teglia che potrebbero esserci utili più avanti.
Incuriositi, infine, dall'avventore della taverna molto silenzioso, diamogli una bella pacca sulla spalla, un gesto di fraterna amicizia, per scoprire che è uno scheletro (probabilmente della ciurma di LeChuck) pugnalato alle spalle da un ottimo coltello da pane seghettato: già che ci siamo, prendiamo anche quello.
Visto che abbiamo fatto man bassa nel suo ristorante, offriamo in segno di gratitudine (?) la caramella dura al capitan Barbagialla: ma l'età è quella che è, e non appena avrà messo in bocca la caramella, gli cadrà il dente d'oro. A questo punto ci pare educazione offrirgli anche una gomma da masticare. Mentre Barbagialla si diletta a fare palloni con la gomma, noteremo che il dente d'oro rimane imprigionato nei palloni. Con lo spillo, foriamo il pallone di gomma da masticare, e prendiamo il dente d'oro. Il problema è che Barbagialla non ci lascia uscire dalla taverna con il suo dente.
Mastichiamo anche noi una gomma con il dente annesso, in modo da fare dei palloni con il dente dentro, poi inaliamo un'po di elio dal palloncino e inspiriamolo nel pallone fatto con la gomma. Il pallone (e il dente) prenderanno il volo fuori dalla finestra e noi potremo uscire dalla taverna tranquillamente, e senza dente.
Uscita dalla taverna noteremo che c'è qualcosa che luccica nella pozza di fango accanto alla porta: il palloncino appena esploso ha fatto cadere il dente proprio in mezzo al fango!
Usiamo la teglia per drenare la pozza e recuperare il dente.
Ora che siamo in possesso dell'oro forse riusciremo a convincere Bill a far parte dei nostri. Torniamo dal barbiere e mostriamo a Bill il tesoro che siamo riusciti a recuperare, ovvero il dente d'oro di Barbagialla; e anche il secondo membro dell'equipaggio è stato reclutato.
Non ci resta che sfidare Haggis al lancio del tronco per avere il terzo componente.
Giunti sulla collinetta erbosa, la sua superiorità sarà così palese, che, sconfitti, ci troveremo a passeggiare sulla collinetta, per cercare di trovare il modo di battere Haggis.

PER GIOCARE MEGLIO...

Usiamo la forma per biscotti sul tronco d'albero, e scopriamo che si tratta di alberi della gomma. La tristezza quasi prende il sopravvento, e vorremmo affogare i dispiaceri nel rum, ma... forse c'è un modo per battere Haggis. Tagliamo con il coltello il supporto del barilotto di rum, e poi date fuoco, con il tizzone ardente, alla scia di rum. L'esplosione farà rotolare il tronco fino alla linea di partenza. Risfidiamo Haggis e dimostriamogli chi è il più forte tra i due (beh, con qualche gabola a nostro favore).
Ora che abbiamo la ciurma al completo dobbiamo solo recuperare Elaine e trovare una nave.
Torniamo a Denjer Cove, e ripariamo la barca incollando il tappo di gomma al buco. Una volta raggiunta la nave pirata, seghiamo con il coltello l'asse di legno e saliamo a bordo.
Inevitabilmente, la ciurma del "Cetriolo di mare", questo il nome della nave, ci farà prigionieri, e non potendoci condannare a camminare sull'asse (l'abbiamo appena tagliata!), ci cospargeranno di catrame e di piume. Torniamo alla taverna e Barbagialla, credendoci lo spettrale Pollo Gigante che infesta Plunder Island, ci metterà in pentola.
Scopriremo così che il grasso di pollo scioglie il catrame, e non solo: trovandoci alla presenza di Fossey, il capo ciurma della nave, ci accorgeremo che il capitano della nave, LeChimp, è in realtà uno stupido scimpanzé muto, che Fossey crede di sentir parlare nella sua testa. Usiamo il libro sui ventriloqui per creare un po' di confusione, e non appena Fossey se ne andrà, prendiamo la mappa del tesoro (Elaine!) e usciamo dall'oblò.
Andiamo allo Zolfo Club e mostriamo la tessera trovata nel pollo al cabiña boy. Prendiamo tre teli spugna e immergiamoli nel cestello del ghiaccio. Infine, usiamo i teli bagnati come arma micidiale per colpire il ragazzo e farlo scappare. Prendiamo l'olio per frittura e andiamo in spiaggia. Ci accorgeremo subito dell'impossibilità di camminare a piedi nudi sulla sabbia rovente; perciò appoggiamo i teli bagnati, uno dietro all'altro, e camminiamoci sopra. Raggiunto Palido Domingo, scambiamo due parole con lui. Non solo scopriremo che si tratta dell'agente di Slappy, l'attore, ma veniamo a sapere che l'agoniata mappa di Blood Island è tatuata sulla sua schiena.
Quando Palido ci chiederà da bere, ci verrà subito in mente il simpatico Kenny, il ragazzino che vende limonata in città. Prendiamo il boccale appoggiato alla sua pancia, e andiamo da Kenny.
Il simpatico business-boy ha elaborato un processo per fregare i clienti che consiste nel versare limonate in un boccale senza fondo. Ma forse è giusto dare una lezione di vita al ragazzo, perciò scambiamo il suo boccale senza fondo con quello che abbiamo noi, e chiediamogli da bere. Fallito e frustato, Kenny se ne va, lasciandoci il boccale senza fondo e la brocca.
Riempiamo la brocca di tintura rossa che troveremo a lato del baracchino della limonata e torniamo da Palido.
E siccome Palido lo è di nome e di fatto, versiamo la tintura rosso nel boccale senza fondo, spargendogli tintura su tutto il corpo: ora, preoccupato perché pensa di essersi scottato, Palido si girerà sulla schiena, permettendoci di guardare la mappa di Blood Island.
Purtroppo, la mappa è troppo complicata per memorizzarla, perciò versiamo dell'olio da frittura sulla schiena e stacchiamo il pezzo di pelle sul quale è tatuata la mappa. Rechiamoci a teatro (i biglietti per lo spettacolo sul tavolo del comandante LeChimp ci hanno parecchio insospettiti) e saliamo nella cabina della regia.
La pulsantiera è costituita da otto pulsanti, posizionati come gli otto punti cardinali.
Schiacciamo in ordine i pulsanti corrispondenti alle indicazioni sulla mappa, e poi azioniamo la leva che aprirà gli "occhi di bue" sul palco, indicando con una "X" il punto dove è stata sepolta la statua d'oro. Torniamo in camerino e cospargiamo di grasso di pollo le palle di cannone: infatti, dopo il numero dei coltelli, Slappy userà le palle di cannone unte che cadranno rovinosamente.
Ora che il palco è libero, dissotterriamo la statua di Elaine, e via verso Blood Island.

PARTE 3: TRE VELE AL VENTO

Non appena salperemo per Blood Island, il capitano Rottingham ci ruberà la mappa, impedendoci di proseguire il viaggio. Per riaverlo, dovremo sconfiggerlo in ***combattimento navale*** e ***duello verbale***, ma la sua nave è sicuramente meglio equipaggiata della nostra. Questo significa che sarà necessario sconfiggere pirati meno forti di Rottingham, depredarli, e con il bottino acquistare a Puerto Pollo cannoni sempre più sofisticati. Una volta riavuta la mappa potremo proseguire verso l'inquietante isola.

LE BATTAGLIE NAVALI

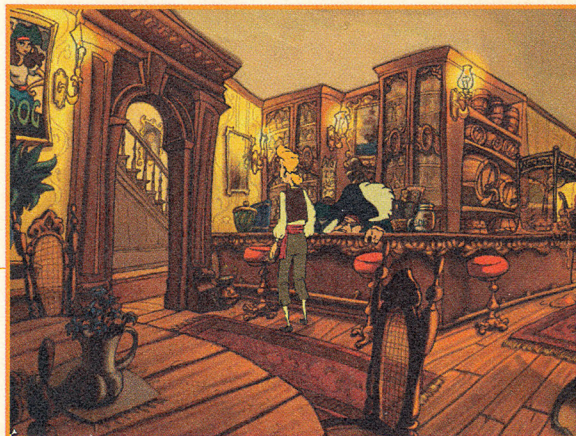
Le battaglie navali saranno indispensabili per affrontare le navi pirata (contrassegnate con il "?") e svaligiare il loro bottino: così facendo, potremo acquistare dei cannoni sempre più potenti per fronteggiare il capitano Rottingham. Se scegliamo di farci aiutare durante le battaglie navali, sconfiggere le navi nemiche sarà facilissimo: basterà posizionarci a lato della nave guidandoci con le FRECCE e sparare usando il tasto TAB; basteranno pochissimi colpi per vincere la battaglia, e subito dopo, ci troveremo a dover fronteggiare il nemico in un duello verbale. Se invece non vogliamo perdere tempo nei combattimenti, basterà cliccare due volte sulla nave nemica prescelta, e automaticamente la deruberemo del bottino.

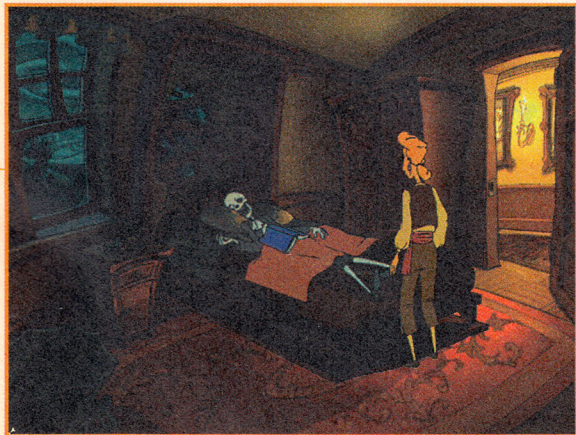
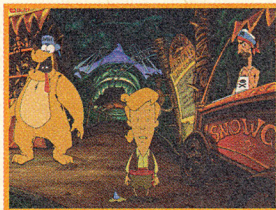
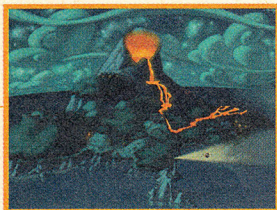
I DUELLI D'INSULTI

Come ci spiegherà Rottingham, per vincere in un duello d'insulti bisogna essere in grado di motteggiare in rima, rispondendo all'avversario in modo però pertinente.
Ad esempio, se l'avversario ci dice "Sei più repellente di una scimmia in negligèe", noi potremo rispondere "Somiglio tanto alla tua fiancè?" ma non "Uso molta lacca sul mio tupè", perché non è una risposta logica e consequenziale all'offesa recata. Durante gli scontri con pirati meno forti di
Rottingham, dovremo usare più frasi possibili per imparare le risposte adeguate da utilizzare: infatti, ogni qual volta l'avversario userà un motteggio nuovo, questo andrà ad aggiungersi al nostro elenco di frasi da usare in duello.
Più frasi avremo in repertorio, più sarà facile tener testa al capitano Rottingham e sconfiggerlo.

PARTE 4: IL BARISTA, IL LADRO, LA ZIA E IL SUO AMANTE

Mentre navighiamo verso Blood Island, veniamo colti all'improvviso da una trementa tempesta che ci fa naufragare sulla spiaggia della nostra meta. Giunti a terra la ciurma ci comunica che è decisa ad ammutinare, nonostante le nostre proposte alettanti di pensionamento.
Ancora una volta ci troviamo soli. Prendiamo almeno la bottiglia di schiuma da barba, poi rechiamoci all'hotel. Entriamo nella stanzina dell'archivio a destra, e prendiamo la calamita sul frigo; poi andiamo al bancone del bar e prendiamo il cuscino dello sgabello, il libro di ricette e gli opuscoli. Sembra chiaro che il barista non è nelle condizioni di servirci da bere, perciò andiamo da Madame Eczema per farci fare i tarocchi. Manco a dirlo, esce il tarocco della morte: prendiamo la carta dal tavolo e usciamo dall'hotel. Leggendo il libro di ricette, abbiamo scoperto un ottimo antidoto anti-sbronza, che potrebbe essere molto utile al nostro amico barista; ci servono però un po' di pelo di cane puzzolente, un uovo e del peperoncino.
Scendiamo verso il cimitero, proprio dove (guarda il caso) sta riposando un vecchio cane puzzolente. Prendiamo la mazzetta e lo scalpello e poi allunghiamo un pezzo di biscotto al cane. Dopo che ci avrà morso prendiamogli un ciuffo di peli, il primo ingrediente necessario. Il peperoncino lo troveremo di fianco al mulino a vento, mentre l'uovo si trova sull'albero alla spiaggia. Per prenderlo sarà sufficiente adagiare il cuscino per terra e martellare il tronco dell'albero con la mazzetta finché l'uovo non cadrà.

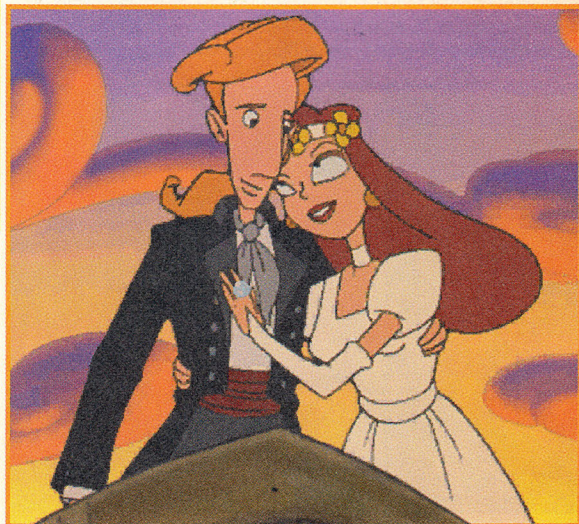
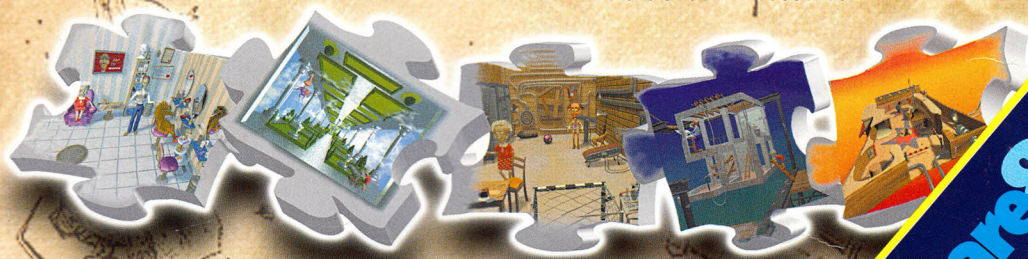
Torniamo all'hotel e rientriamo nello stanzino dell'archivio: ora che abbiamo lo scappello possiamo prendere un pezzettino di formaggio nachos. Giusto per curiosità poi, facciamoci rifare i tarocchi per altre quattro volte (esce sempre la morte, ma noi non siamo superstiziosi!), così dovremmo avere in tutto cinque tarocchi in mano. Ma ora è il momento di occuparci del povero barista sbronzo. Diamogli gli ingredienti necessari per il cocquetel "spaccabudelle" e prediamo quello che avanza.
Saliamo al piano superiore e entriamo nella prima porta di fronte alle scale. Poi usiamo la mazzetta su chiodo, usciamo dalla stanza e

raccogliamo il chiodo caduto e il ritratto.
Beh, ora che il barista si è riavuto potremmo concederci un drink. Ordiniamo un cocquetel analcolico con l'ombrellino (non è proprio un ombrellino da cocquetel, ma va bene lo stesso). Già che ci siamo prima di bere il drink facciamo due chiacchiere con il barista, Griswold Goodsoup, che ci racconterà la storia della sua famiglia e del diamante di fidanzamento della zia Minnie. Come minimo, ci tocca ritrovare la defunta zia per avere l'anello da dare ad Elaine.
La zia è sepolta nella cripta di famiglia, quindi per entrarvici è necessario morire... insomma almeno far finta!
Per mischiare l'antidoto antisbronza al drink di frutta, dovremo prima aprire la boccetta (queste chiusura anti bambino sono incredibili!) con l'aiuto dello scalpello: la reazione sul nostro fisico sarà quasi letale; infatti, Mort, in becchino dell'isola ci seppellirà al cimitero.
Ora che siamo chiusi nella bara l'unica via d'uscita è lo scalpello.
Uscita dalla bara, raccogliamo i chiodi che tenevano chiusa la cassa e apriamo la bara al centro della cripta; non ci saremmo mai immaginati di veder saltare fuori Stan, professione assicuratore.
Se il becchino Mort ci ha sepolti nella cripta sbagliata significa che non basta morire per accedere alla cripta della famiglia Goodsoup, ma bisogna dimostrare di far parte della famiglia.
Torniamo all'hotel e mettiamocela tutta per ingannare Griswold.
Dopo aver parlato con il barista, saliamo al piano superiore e tagliamo con le forbici il ritratto; poi appoggiamo il contorno del ritratto alla porta e entriamo nello stanzino: Griswold osserverà il ritratto con molta attenzione, prima di tornare dietro al bancone del bar.
Ora parliamo ancora un po' con l'ultimo discendente dei Goodsoup, che non potrà più negare l'evidente somiglianza tra noi e il suo avo, ma ci coglie in castagna per quanto riguarda le nostre conoscenze sulla storia di famiglia, decisamente scarse.
Insomma siamo poveri, morti e non riusciamo a ingannare nessuno sulla nostra falsa identità. Proviamo a recarci a villaggio: qui possiamo prendere una tazzina e un blocco di tufo; forse se tornassimo da Stan ci verrebbe qualche idea geniale.
Corriamo al cimitero dove Stan ha magistralmente arredato il suo ufficio, e stipuliamo una polizza assicurativa sul dente d'oro di Barbagialla.
Torniamo all'hotel e saliamo al piano superiore, giusto per curiosare oltre l'ultima porta chiusa a chiave. Usiamo il biglietto da visita di Stan per forzare la serratura e entriamo.
Apriamo con delicatezza il letto: essendo a molla, scatta e non si riesce a tenerlo aperto. L'unico modo per farlo, è inchiodare il letto al pavimento. Ora siamo liberi di prendere il libro che lo scheletro tiene tra le sue braccia: che meraviglia, è la sagra della famiglia Goodsoup!
Scendiamo al bar e parliamo con Griswold: adesso sarà facilissimo ingannarlo, mostrando con disinvoltura un'attenta e precisa conoscenza della storia della famiglia Goodsoup, e pretendere il posto d'onore nella cripta di famiglia. Fortunatamente è avanzato un po' di antisbronza, perciò non ci resta che ordinare un grog e raggiungere zia Minnie.
Giunti nella cripta chiacchieriamo con la zia Minnie e veniamo a conoscenza, oltre che delle sue delusioni amorose, che il diamante è stato rubato e venduto ai contrabbandieri di Skull Island. Inoltre, la trapassata zia non intende darci la montatura dell'anello, a meno che non venga sostituita da una fede nuziale. Prendiamo il palanchino dalla tomba profanata e raccogliamo Murray che cerca inutilmente di spaventarci.
Sbirciando nella fessura sul muro, ci accorgiamo inoltre che Mort abita lì e che probabilmente può aiutarci ad uscire dalla cripta: ma pregarlo e invocarlo non servono a niente, perché Mort crede che siamo spettri in vena di scherzi. Usiamo il braccio scheletrico intriso di colla per prendere la lanterna dalla scrivania, e studiamo il modo per farlo impaurire sul serio.
Appoggiamo la lanterna alla bara, e poi poniamogli davanti Murray: la luce della lanterna proietterà all'interno della stanza losche figure che intimoriranno il becchino a tal punto, che in men che non si dica saremo fuori dalla cripta.
Ora torniamo, all'hotel e prendiamo il nostro certificato morte dallo stanzino dello schedario: non abbiamo l'anello, non abbiamo il dia-

mante... almeno prendiamo i soldi dell'assicurazione!
Torniamo da Stan con il certificato di morte e avremo i nostri soldi; forse le cose incominciano a mettersi bene.
Ripensando al morto nella stanza dell'hotel, forse potrebbe esserci sfuggito qualcosa. Usiamo il palanchino per aprire ulteriormente il buco nella parete, e poi leviano, sempre con il medesimo attrezzo, i chiodi che tengono il letto; che volo! Infatti lo scheletro era Charles, una vecchia fiamma della zia Minnie, e ora che abbiamo ricongiunto i due piccioncini ci meritiamo un premio. Corriamo alla cripta dei Goodsoup e prendiamo l'anello della zietta.
Ora che abbiamo l'anello dobbiamo recuperare il diamante, che si trova su Skull Island. Il servizio di traghetti per l'isola però non funziona, essendo rotto il faro e quindi impossibile la navigazione.
Saliamo al faro per vedere cosa ci occorre per farlo funzionare: una lanterna e uno specchio.
Lo specchio lo possiamo recuperare al bar. Mentre Griswold si volta, scambiamo il volto del ritratto tagliato con lo specchio e successivamente, raccogliamo il vasetto delle mance vuoto.
Rechiamoci al mulino e usiamo l'ombrello sulle pale del mulino per raggiungere la botte di acqua dolce: ne dovremo versare un po' vasetto, perché sono un'ottima esca per le lucciole.
Ora rechiamoci nella radura, da Elaine, e dopo aver forato il tappo del vasetto con lo scalpello, chiudiamo il vasetto imprigionando le golose lucciole.
Corriamo al faro, sostituiamo lo specchio con quello rotto e mettiamo il vasetto di lucciole sul porta-lanterna. Ora che il faro funziona, scorgeremo qualcuno alla spiaggia.
Grazie al faro riparato, il servizio di traghetti è ora ripreso: il nocchiero però, il Gallese Volante, non vuole affrontare la nebbia senza una bussola che lo guidi.
Bisognerà ingegnarsi per costruirne una: come leggiamo sull'enciclopedia, sono necessari un ago magnetizzato, dell'acqua salata.
Mettiamo un po' d'acqua di mare nella tazzina, magnetizziamo lo spillo sfregandolo sulla calamita, e infine infiliamo lo spillo nel tappo di sughero della schiuma da barba, per farlo galleggiare nella tazzina (per togliere il tappo dal vasetto sarà sufficiente usare i denti). Facciamo dono della favolosa bussola casalinga al Gallese Volante, e raggiungiamo Skull Island.
Chiedi a LaFoot, l'addetto all'argano, di calarti fino a metà scogliera, ovvero all'altezza della cava dei contrabbandieri.
Purtroppo, bisognava immaginarselo che LaFoot era inesperto e inaffidabile, perciò, per non schiantarsi in caduta libera sulle rocce sottostanti, bisognerebbe aprire l'ombrello alla velocità della luce, per attutire la caduta.
Giunti a destinazione, nel covo di Re Andrè, cerchiamo di avere il diamante in tutti i modi; i soldi non bastano per comprarlo, allora il losco contrabbandiere ci proporrà una partita a poker.
Fortunatamente noi abbiamo gli assi nella manica, o meglio i tarocchi. Scambiamo i due mazzi e con un imbattibile "colore" vinceremo senz'altro la mano; ma i due malviventi non sanno perdere con classe e si avventeranno su noi per prendere il diamante.
L'entrata provvidenziale di LaFoot farà spegnere le candele, e nell'oscurità potremo fuggire con l'agognato diamante per Elaine.
Ritornati a Plunder Island, corriamo alla radura da Elaine e cerchiamo di sfilarle l'anello dal dito: bisognerebbe avere qualcosa di unto per lubrificare l'anello e sfilarlo! Forse Haggis ha quello che ci serve.
Accanto al marinaio, noteremo infatti della lozione unta per le mani, che Haggis ci permetterà di prendere solo in cambio di un po' di catrame.
Andiamo al villaggio e, oltrepassato l'arco, parliamo con testa di limone: scopriremo che è in corso una cerimonia vegetariana e che tutti stanno aspettando l'ospite d'onore.
Forse potremmo spacciarci per l'ospite, intagliando con lo scalpello e il tufo, e costruendoci così una maschera.
L'idea sembra funzionare!
Dopo aver assistito alla cerimonia (che consiste nel sacrificio di una bambola vegetale al vulcano) ci viene la malsana idea di gettare al vulcano un po' del prelibato formaggio nachos... peccato che l'apparato digerente del vulcano sia molto sensibile, e soprattutto allergico al lattosio.

PER GIOCARE MEGLIO...

Mentre il vulcano erutta, corriamo alla veranda dell'hotel e mettiamo il formaggio rimasto nel pentolone: la lava sottostante lo porterà ad ebollizione, sino a scioglierlo del tutto. Ora che il formaggio ha proprio la consistenza del catrame, possiamo portarlo a Haggis e avere la lozione unta per scambiare gli anelli ad Elaine.
Torniamo alla radura per assistere alla trasformazione della amata, dopo averle infilato l'anello puro al dito. Finalmente soli... forse abbiamo parlato troppo in fretta perché infatti ci troviamo circondati dagli scagnozzi di LeChuck.

Parte 5: Il bacio della scimmia ragno

LeChuck non nasconde le brutte intenzioni che ha nei nostri confronti: i suoi piani sono più che evidenti, uccidere noi e sposarsi la belle Elaine, dopo averle regalato ovviamente l'immortalità dei morti viventi. Dopo un tutt'altro che breve scambio di battute ci trasformerà in un bambino, ignaro che neanche questo potrà fermarci.
Usciamo dalla cabina dell'ottovolante e parliamo con Cucciolone. Il repellente pupazzone sta veramente irritandoci con quello stupido tono di accondiscendenza, quindi cerchiamo almeno di vincere il premio al suo gioco. Facciamogli indovinare quanti anni abbiamo, così potremo scegliere un premio: di sicuro non vogliamo Murray! Vorrà dire che ci accontenteremo dell'ancora. Non siamo certi di esserci vendicati a sufficienza con lui, perciò incominciamo a picchiarlo fino a strappargli un ciuffetto di peli.
A vendetta ultimata, parliamo con Rattone, al banco delle torte in faccia. Potremmo creare anche noi qualcosa di simile, mettendo l'ancora nella teglia e ricoprendo il tutto con la schiuma da barba. Appoggiamo la finta torta sulle altre e una volta che Rattone lancerà la letale torta al suo assistente, questi verrà portato via del tutto stordito e noi potremo metterci al suo posto.
Dopo una decina di minuti passati a sfottere il Rattone, l'immondo animalone si deciderà a farci una torta in faccia. In questo modo, abbiamo dei peli di cane e della chiara d'uovo: tutto ciò ci ricorda una ricetta. Avviciniamoci al banco dei gelati e prendiamo il macinapepe; poi chiediamo un cono semplice al gelataio e mischiamo i tre ingredienti usando il cono come supporto. Questo surrogato dello "spaccabudella" sembra funzionare, infatti torneremo ad avere le sembianze di un ventenne.

Parte 6: Guybrush se la cava ancora

Ora ci troviamo sulla carrozza delle montagne russe. La carrozza passerà davanti a quattro diorami che rappresentano ciascuno una scena della nostra vita. Scendiamo sul primo palco e non appena raccogliamo la corda caduta LeChuck apparirà in tutto il suo orrore, e con la ferma intenzione di farci arrosto. Saltiamo sulla carrozza successiva e fermiamoci al secondo diorama dove ci sarà utile prendere la fiaschetta di rum; come al solito apparirà LeChuck, e come al solito saremo più veloci noi. Al quarto scenario, ci sarà utile prendere la lampada ad olio, dopo averla spenta soffiandoci sopra. Con l'ennesima apparizione del crudele zombi, ci troveremo nel quinto scenario, alla presenza di un enorme scimmione delle nevi (finto). Intingiamo la corda nell'olio della lampada e leghiamola al barilotto; infine, sistemiamo il barile sotto il braccio dello scimmione e non appena arriva LeChuck gettiamogli del pepe sul naso: il suo possente starnuto farà prendere fuoco alla corda e l'esplosione che seguirà spazzerà via per sempre (?) il nostro peggior nemico.
Bene, ora possiamo goderci un meritato lieto fine, e un lungo periodo di pace. Almeno fino all'uscita di *Monkey IV*...

MATROX m3D

La tua scheda per i giochi 3D

Puoi spingere i giochi 3D ai confini della realtà ad un prezzo abbordabile? Sì, con la fantastica scheda Matrox m3D che offre azioni stile arcade ad oltre 30 immagini al secondo e fino alla risoluzione di 1024 x 768 per una perfetta resa visiva.

Regalati Matrox m3D: è una festa di effetti iper-reali ed emozioni intense. Ed in più, da vivere subito, le avventure mozzafiato di due titoli di successo : Ultimate Race di Kalisto e MDK : Mission Laguna Beach, ed oltre 20 spetacolari demo...

Matrox m3D, di facilissima installazione su bus PCI, convive con la tua scheda grafica, rendendoti protagonista dei più appassionanti giochi D3D e degli incredibili giochi SGL. E se hai Mystique con il modulo video Rainbow Runner Studio il tuo sistema è davvero spaziale!

Aggiungi al tuo divertimento la forza, l'affidabilità e la convenienza Matrox.

DUE GIOCHI FANTASTICI IN DOTAZIONE

...AVVENTURE E 20 DEMO!

Matrox m3D

- Funziona con le schede Matrox e le schede SVGA 2 MB
- Scheda add-in per sistemi PCI ed AGP con slot PCI compatibile (sistema minimo: P133)
- Chip grafico PowerVR PCX2, memoria SDRAM a 4 MB
- 3D texture mapping con correzione prospettica, bilinear filtering, MIP mapping, fogging, alpha blending e trasparenze
- Supporto 3D a pieno schermo ed in finestra

http://www.matrox.com/mga/italia

*Prezzo suggerito di vendita, IVA inclusa

Si riconoscono i marchi registrati ai legittimi proprietari.

Agenzia italiana di Matrox Graphics Inc.

3G electronics s.r.l.
Via Boncompagni, 3/o - 20139 Milano
Tel. (02) 5253095 Fax (02) 5253045
BBS: (02) 5253044
email: 3gelectronics@treg.it